CD-ROM: PEŁNA WERSJA INCUBATION PL
+ dema gier SOUL REAVER 2 oraz STRONGHOLD

nr indeksu 351555 • nr 2/2002 • 15.01.2002

ISSN 1509-0558
9 771509 055020 01

CLICK!

Magazyn o grach komputerowych

Wszystko o grach • programach • komputerach • Internecie

84 STRONY
PEŁNA WERSJA GRY
TYLKO 6.50 zł
(W TYM 7% VAT)

Gorasul

Hity 2001
Podsumowanie ubiegłego roku

Etherlords

Wygraj programy firmy Symantec

Norton CleanSweep

Recenzje gier:
- Return to Castle Wolfenstein
- Tropico: Rajska Wyspa
- Flight Simulator 2002

pełna wersja gry
INCUBATION
BATTLE ISLE FAZA CZWARTA
wersja polska

PL
BONUS!
Wersje demo
- Soul Reaver
- Stronghold
trailer
- Duke Nukem Forever
- 30 ...

tu powinna być płyta CD-ROM

Disney PIXAR
MONSTERS, INC.

Ściśle tajne
Jak powstaje CLICK? • Kupujemy DVD

DOSKONAŁA GRA RPG

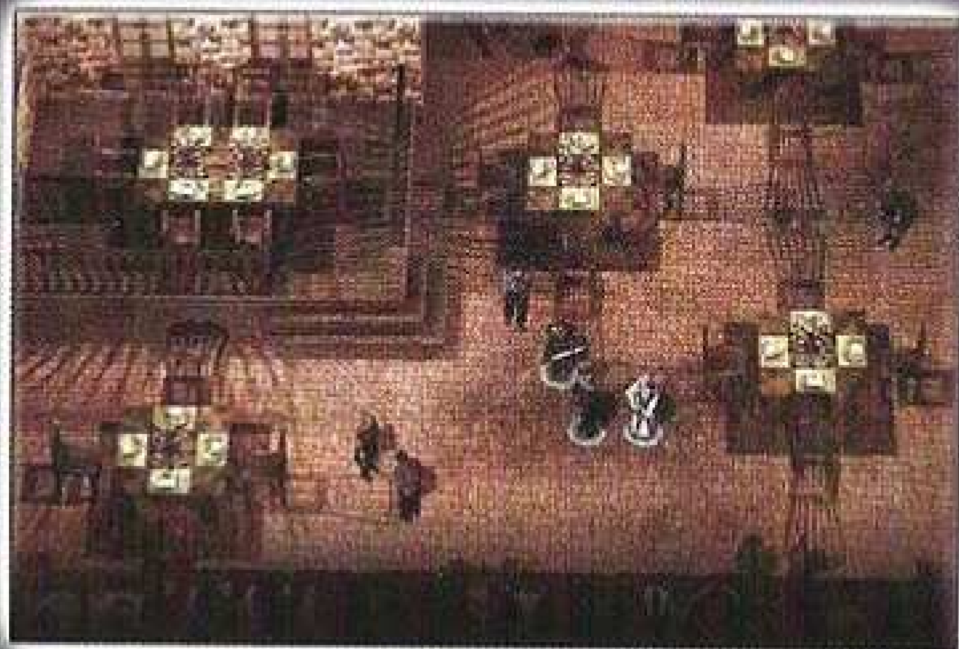
GORASUL

DZIEDZICTWO SMOKA

DOBRA CENA 29,99 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

Przenieś się w tajemnicze i niezbadane miejsca, gdzie czekają Cię niebezpieczne przygody i bohaterskie pojedynki. Stań do walki z przerażającymi potworami i zabójczymi bestiami, które kryją się w niezliczonych lochach, ruinach oraz pustkowiach. Wyrusz w swą najdłuższą misję zwiedzając przeogromny i fascynujący świat, mieszczący się na czterech płytach CD. Odkryj Gorasul: Dziedzictwo Smoka, doskonałą grę RPG o wciągającej fabule i prawdziwie epickim rozmachu. Wciel się w młodego wojownika i poprowadź swą drużynę do zwycięstwa. Uratuj ogromną krainę i jej mieszkańców, a pomoże Ci w tym Twój wierny przyjaciel przepotężny smok. Wyrusz w niezwykłą podróż i dopełnij swojego przeznaczenia.







JoWooD Productions
Wydawca JoWood Software AG.

SILVER STYLE

Opracowanie wersji polskiej i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

Patronat medialny
Wirtualna Polska
www.gry.wp.pl

ZAMÓW GRĘ
GORASUL: Dziedzictwo Smoka
z dostawą do domu:
tel.: (0-22) 519 69 19,
www.wirtualny.com

NA 4 CD ZA 29,99 ZŁ!

Extra Gra w Internecie
www.extragra.com
Najświeższe informacje o projekcie Extra Gra. ZAJRZYJ!

Już 1 lutego 2002 absolutnie nowa, totalnie odlotowa, strona
www.cdprojekt.info
Informacje prosto ze źródła

Oryginalna gra GORASUL w polskiej wersji językowej

29,99 złotych

eXtra Gra

Numer 1/2002

Gorasul

Dziedzictwo Smoka

eXtra Pakiet zawiera:
- Grę Gorasul
- Pismo
- Instrukcje do gry
- Kartonowe pudełko

Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze oraz wkładkami do płyt

4 Płyty CD z grą GORASUL: Dziedzictwo Smoka po polsku



Gorasul

Instrukcja

Instrukcja odsłaniająca tajniki gry

ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY !

Idea sprzedawania oryginalnych gier, opracowanych po polsku w cenie 29.99 jest szalona. Zwłaszcza, że w naszej serii nie ma miejsca na gry stare, czy słabe. Nasza najnowsza propozycja to Gorasul: Dziedzictwo Smoka. Doskonała gra RPG na 4 płytach CD, nawiązująca rozmachem wykonania i złożonością fabuły do takich hitów jak Baldur's Gate czy Planescape: Torment. Poprzyj naszą szaloną ideę niewiarygodnie tanich, oryginalnych gier. Kup kolejny egzemplarz eXtra Gry - nie zawiedziesz się!

Szukaj w punktach z prasą!

DOSKONAŁA GRA RPG NA 4 PŁYTACH CD
W SPRZEDAŻY JUŻ OD 13 LUTEGO ZA JEDYNE 29,99 ZŁ
SZUKAJ W PUNKTACH Z PRASĄ

W tym numerze CLICKA!





RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN s. 22


ETHERLORDS s. 18


TWIERDZA s. 43

nowa tabelka ocen

Tytuł gry, gatunek, producent
Niezbędne informacje dla każdego gracza. Gatunki gier: Strategia, RTS, Sportowa, Symulator, RPG, Arcade, Przygodowa, FPP, TPP

Cena
Niestety, gry nie są za darmo. Ba, niektóre są nawet bardzo drogie!

Multi
Czy zagrasz w tę grę ze znajomymi? Jeśli tak, zobaczysz tu biały znak ✓. Natomiast symbol ✗ oznacza, że gra jest dla I gracza.

Oceny Grafiki, Dźwięku, Frajdy
Tego nie trzeba tłumaczyć...

Plusy i minusy
czyli najważniejsze (naszym zdaniem) zalety oraz wady danej gry. Te kilka zdań pomoże ci podjąć decyzję o zakupie...

Click Raider: Lost Action 6
Arcade / H.Bauer / H.B. Soft

Cena: 10 zł — PC GBC GBA
Multi: ✓ — PSX PS2 DC

Wymagania sprzętowe: Petium II 600, 32 MB RAM, 160 MB HDD, akcelerator 3D, karta dźwiękowa

Grafika 6 Dźwięk 6 Frajda 6

+ Doskonałe zajęcie na każdy nudny dzień, wieczór, popołudnie. Po prostu musisz to mieć

– Tak bardzo wciąga, że nie masz czasu na nic innego! Zarezerwuj sobie dużo czasu!

Prawdziwy hit wszech czasów i do tego stworzony w Polsce, bez pomocy sprytnych Japończyków, Anglików i Amerykanów...

Ocena gry
Używamy szkolnej skali ocen, od 6 (dla prawdziwych przebojów) do... 1! Czasami zamiast oceny znajdziesz tu X, co oznacza, że widzieliśmy grę w wersji beta i na razie jej nie oceniliśmy.

Platforma sprzętowa
Zielone światło oznacza, że gra dostępna jest w wersji dla danej platformy. Czerwone... no cóż, na tym sprzęcie nie zagrasz. Przynajmniej w tej chwili.

Wymagania sprzętowe
Na nic ci gra, której nie uruchomisz na swoim PC. W tym miejscu podajemy wymagania sprzętowe zalecane przez producenta.

Krótkie podsumowanie
Nawet jeśli nie czytałeś całej recenzji, możesz dowiedzieć się najważniejszego!

Wersja polska
Wersję polską oznaczamy takim znaczkiem na stronie



Minął rok...

Styczeń to doskonały czas, aby podsumować dokonania poprzedniego roku i zastanowić się nad planami na przyszłość. Dla nas rok 2001 był wyjątkowy. Przede wszystkim wyszliśmy z wieku niemowlęcego (tak, tak, mija drugi rok, odkąd pojawiliśmy się w kioskach!). Kolejne pisma znikają, inne podupadają, a my trwamy! A jednocześnie jesteśmy najtańszym magazynem na rynku. I to stanowi to dla nas powód do dumy. Druga połowa roku była dla nas czasem wielkich zmian: rozpoczęliśmy współpracę z nowymi autorami, zyskaliśmy nowego naczelnego, zmieniliśmy koncepcję pisma, a nawet... siedzibę redakcji. Wiemy, że zmiany bardzo wam się spodobały i... czekacie na więcej. Zapewniamy was, że Click! będzie nadal ewoluował.

W tym numerze znajdziecie fotoreportaż, o który od dawna się dopominaliście. Zobaczycie, jak pracuje nasza redakcja i jak skomplikowany jest proces od nadejścia programu do ukazania się jego recenzji w gazecie. Poza tym całkiem zmieniony został dział sprzętowy i odnowiony dział listów. A to tylko przedsmak niespodzianek przygotowywanych na 2002 rok. Miłej lektury!

Redakcja

Materiał z Monsters Inc. na okładce ©Disney/Pixar; SONY Poland. All rights reserved

Następny numer w kioskach 12 lutego

INCUBATION

BATTLE ISLE FAZA CZWARTA

W tym numerze mamy dla ciebie prawdziwy hit! Godny następca kultowego X-COM i kolejna część serii BATTLE ISLE...

Początek nowego roku minie pod znakiem eksterminacji mało przyjaznych kreatur z kosmosu, przy miłym akompaniamencie symfonicznej muzyki, strzałów z broni palnej, wybuchów i przeraźliwego krzyku ginących potworów. **INCUBATION** zapisał się złotą czcionką na kartach historii gier komputerowych dzięki niesamowitemu klimatowi i bardzo bezpośredniemu nawiązaniu do kultowego **UFO: ENEMY UNKNOWN** pod względem sterowania i mechaniki rozgrywki. **INCUBATION** to spora dawka akcji, walka podzielona na tury, dużo rodzajów broni do wyboru i cała masa przeciwników do odstrzelenia. Życzymy miłej zabawy i długich godzin grania!

INSTALACJA

Gra jest w pełni spolszczona, więc nie powinieneś mieć większych problemów. Program instalacyjny odpali się sam, po włożeniu płyty do napędu. Jeśli tak się nie stanie, musisz uruchomić ręcznie ścieżkę x:\Incubation\autorun.exe, gdzie x to litera twojego napędu CD-ROM.



START GRY

Dostępne w menu głównym opcje umożliwiają rozegranie kampanii, natychmiastową akcję, grę po sieci, a nawet rozgrywkę przy pomocy... poczty e-mail - gracze przesyłają sobie kolejne posunięcia przez Internet. Cała rozgrywka przypomina wtedy szachy. Świetne rozwiązanie!



PORADY

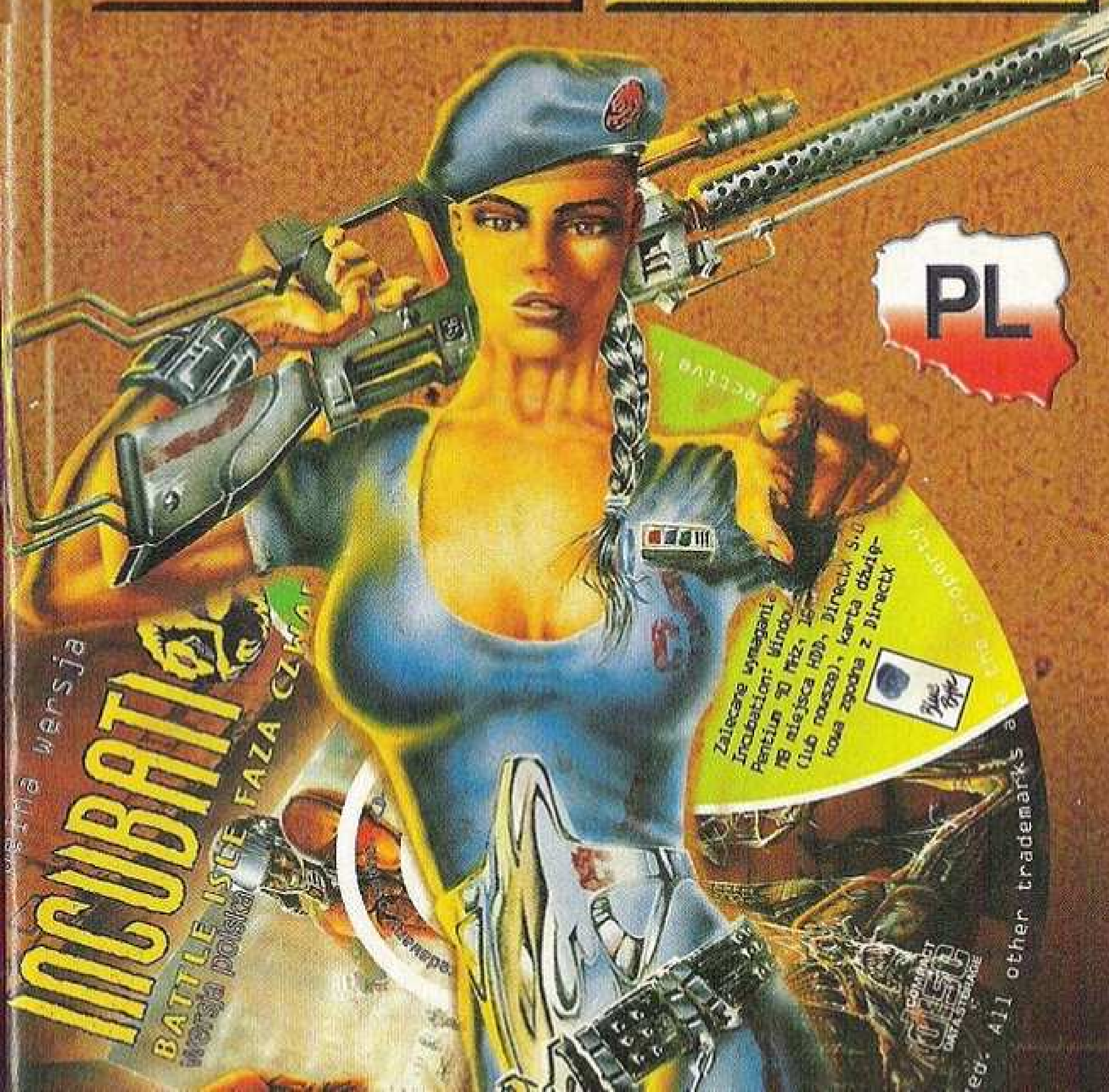
Walka w INCUBATION odbywa się z podziałem na tury. W związku z tym powinieneś starać się jak najtrafniej przewidzieć kolejne posunięcia wroga. Nie wychylaj się za bardzo i nie zatrzymuj swojej postaci tuż za rogiem, kiedy nie masz pewności, że nikogo za nim nie ma. Uważaj też na swoją broń! Jeśli oddasz zbyt wiele strzałów podczas jednej tury, może się ona przegrzać. Niektóre rodzaje broni potrafią wtedy eksplodować, często wysyłając tym samym twojego podopiecznego do piachu! Staraj się postępować rozważnie, skutecznie osłaniać swoich żołnierzy i nie liczyć zbyt często na szczęście, gdyż może go zabraknąć.

STEROWANIE

Po rozpoczęciu misji i rozstawieniu jednostek, klikając na określonym żołnierzu uaktywniasz go. Wokół niego powinny się pojawić ponumerowane pola, które oznaczają ile punktów akcji zostanie ci po wykonaniu akcji. Jeżeli pole oznaczone jest cyfrą 0, oznacza to, że po ruchu nie będziesz już mógł nic zrobić. Aby oddać strzał, najedź kursorem na wroga i kliknij myszą. Czasami wrogowie są, niestety, poza zasięgiem strzału określonej broni. W każdej chwili możesz anulować ostatnio wykonaną operację, jeśli np. pomyliłeś się przy wykonywaniu ruchu.

CLICK! Bonus

Oprócz pełnej wersji gry INCUBATION, przygotowaliśmy dla ciebie jeszcze kilka bonusowych dodatków, które znacznie przedłużą zabawę z naszą płytą. W katalogu „Click! Bonus" na płycie znajdują się foldery, w których znajdziesz wersje demo dwóch gier: mroczną odsłonę gatunku TPP, czyli SOUL REAVER 2 i strategiczny przebój ostatnich miesięcy, czyli STRONGHOLD znany w Polsce jako TWIERDZA. Oprócz tego prezentujemy wam zajawkowy film z długo oczekiwanego DUKE NUKEM FOREVER, który musisz obejrzeć! Na deser serwujemy jeszcze sporą dawkę świeżutkich tapet, wprost na Pulpit twojego komputera!



OSTATNIA MISJA

Potworem końcowym z którym przyjdzie ci się zmierzyć jest wielki pająk mający aż 200 Punktów Wytrzymałości. Na jego pokonanie istnieje dość prosty sposób. Do frontalnego ostrzału użyj broni laserowej ustawionej na tryb 2, tak aby skutecznie sparaliżować tego przerośniętego robala. Wtedy co najmniej trzech Marines wyposażonych w najcięższą broń strzelecką powinno odpalić kilka salw w jego... odwłok, który posiada najmniejszy pancerz. I tak do skutku! Ten trik powinien załatwić sprawę bez większych strat w inwentarzu i pozwolić ci ukończyć bezstresowo tę dosyć ciężką misję.





KODY

Na głównym ekranie misji, tam gdzie widoczne jest miasto, wpisz poniższe kody:

ix1 - Udostępnią wszystkie lokalizacje (misje)

ix2 - +10 Punktów Doświadczenia dla każdego Marine

ix3 - +500 Punktów Wyposażenia

ix4 - Skok do kolejnej misji

buggeroff - Dostajesz większy plecak odrzutowy

genejoneginglelhon - Dostajesz specjalnie "podpakowanego" Marine

youarestupid - Dostajesz Super Laser

Tekst: Michał „Krooger" Cichy; Dziękujemy serwisowi www.gamewallpapers.com za udostępnienie tapet

HITY I KITY
PRZEGLĄD ROKU 2001



Postanowiliśmy przedstawić wam listę najlepszych, naszym zdaniem, gier, które pojawiły się w sklepach w ubiegłym roku. Oczywiście, poniższa klasyfikacja odzwierciedla punkt widzenia redakcji (a najbardziej punkt widzenia piszącego te słowa :)) i nie musicie się z nią zgadzać! W nawiasach podaliśmy oceny, jakie dana gra otrzymała w Clicku.

GRY STRATEGICZNE

Gier strategicznych wszelkiego typu ukazało się w minionym roku sporo: od RTS-ów (np. ORIGINAL WAR, WORLD WAR III, STRONGHOLD), przez menadżery (np. TRAFFIC GIANT, OIL TYCOON), aż po klasyczne turówki (np. CYWILIZACJA III).

WIELKI MISTRZ:

Empire Earth (6)



Kiedy twórcy światowego superbestsellera AGE OF EMPIRES zabrali się za nowy projekt, świat zastygł w oczekiwaniu. Autorzy nie zawiedli graczy. Ich nowe dzieło EMPIRE EARTH okazało się grą niezwykłą. Oto masz szansę opiekować się swą cywilizacją od czasów kamienia łupanego do wieku nanotechniki. Setki rodzajów jednostek bojowych, ogromna liczba budowli i technologii, wielkie kampanie i dziesiątki pojedynczych scenariuszy to po prostu zabawa na długie miesiące!

KANDYDACI:

Black & White (6-)



Peter Molyneux to twórca takich hitów jak MAGIC CARPET, POPULOUS czy DUNGEON KEEPER. W BLACK & WHITE jako bóg kierujesz losami społeczeństwa i tylko od ciebie zależy, czy twoi wyznawcy będą szlachetnymi, uczciwymi ludźmi, czy też oszalałymi z nienawiści bestiami w ludzkiej skórze. Ciemność czy Światło? Wybieraj!

Etherlords (6-)



Pomysł tej gry został oparty (żeby nie powiedzieć: brutalnie zerżnięty) na karcianym hicie MAGIC: THE GATHERING, ale rewelacyjna grafika, wspaniale zrealizowane i ułożone walki, bardzo dobra SI oraz możliwość sprawdzania jakości stworzonej przez siebie talii w konfrontacji z innymi graczami, czynią ten program jednym z objawień 2001 roku.

Commandos 2 (5+)



W zasadzie nie jest to gra strategiczna, lecz taktyczna, składająca się z szeregu misji podejmowanych przez grupkę komandosów. Powszechnie chwalono doskonałą szatę graficzną i równie powszechnie narzekano na niezwykle wyśrubowany poziom trudności tego programu.

GRY ROLE-PLAYING

Ten sezon nie był rewelacyjny dla rolplejowców. Z całego pakietu zapowiadanych tytułów część okazała się zupełnie nieudana (ANACHRONOX, POOL OF RADIANCE II), inne nie odbiegały zbytnio od przeciętności (THRONE OF DARKNESS, SUMMONER), wydanie niektórych gier znacznie się opóźnia (MORROWIND), a prace nad jeszcze innymi zostały w ogóle zaniechane (EON). Na szczęście, otrzymaliśmy również dwa świetne rozszerzenia (do DIABLO II i BALDUR'S GATE II), więc było w co się bawić!

WIELKI MISTRZ:

Arcanum (6-)

W tym roku palmę pierwszeństwa przyznajemy znakomitemu i rewelacyjnie zrealizowanemu ARCANUM. Autorzy tej gry (współpracowali także przy tworzeniu serii FALLOUT) przygotowali oryginalny program, choć stylem nawiązujący do wielkiego poprzednika. Przede wszystkim, zwraca uwagę fakt opracowania nieliniowego scenariusza i ogromnej ilości dialogów. Poza tym akcja toczy się w bardzo interesującym uniwersum, gdzie królują magia i technika rodem z XIX wieku.



KANDYDACI:

Evil Islands (5+)



Rosyjska firma Nival (znana z serii RAGE OF THE MAGES) przygotowała zaskakująco ciekawy rolplej o szeregu nowatorskich opcji i znakomitej grafice 3D. Jednym z ciekawszych rozwiązań jest fakt, że twoi bohaterowie nie są superherosami wycinającymi w pień hordy najsilniejszych potworów, lecz często muszą uciekać, kryć się i skradać. To wymaga czegoś więcej niż tylko szybkiego klikania myszą!



GRY AKCJI

W przypadku gier akcji kandydaci do złotego medalu tłoczą się drzwiami i oknami, przekrzykując jeden drugiego. Trudno wybrać zwycięzcę, lecz jednak wydaje nam się, że na miano gry numero uno zasługuje AvP 2, chociaż wybór był trudny, a w poczekalni zostały nawet tak znakomite programy jak SERIOUS SAM i RED FACTION!

WIELKI MISTRZ:

Aliens vs Predator 2 (6)



Niesamowita atmosfera, cudowna grafika, możliwość sterowania trzema postaciami o zróżnicowanych zdolnościach – oto zalety tej gry. Sukces wielkiego hitu filmowego został zdyskontowany przez autorów gry i chyba nawet sami się tego nie spodziewali! Gra dla ludzi o mocnych nerwach, bo w czasie trwania niektórych akcji można dostać zawału ze strachu.

KANDYDACI:

Max Payne (6-)



Jako zgorzkniały gliniarz o twardym sercu i szybkich dłoniach walczysz z gangsterami i handlarzami narkotyków. Gra jest bardzo realistyczna, dość trudna i epatuje sporą dawką brutalności. Ale w końcu tylko idiota by się zawahał, mając bin Ladena na drugim końcu lufy.

Operation Flashpoint (6)



Nasi czescy bracia po raz kolejny pokazali wszystkim, jak należy przygotowywać gry godne XXI wieku. OPERATION FLASHPOINT to FPS z elementami strategii. Jako członek sił zbrojnych USA uczestniczysz w szeregu misji, których akcja zwykle toczy się na otwartych przestrzeniach. Program wymaga intensywnego zaangażowania szarych komórek, bo okazuje się, że zadaniem żołnierzy jest nie tyle szybkie naciskanie spustu, ile dokładne planowanie akcji.

Giants: Citizen Kabuto (6)



Pojawiasz się na przepięknej kolorowej planecie i uczestniczysz w szeregu misji, mających na celu pokonanie bardzo, ale to bardzo złych stworów. Możesz sterować grupą kosmicznych podróżników, piękną nagą syrenką lub gigantycznym potworem Kabuto. Oczywiście technika gry w przypadku każdej postaci różni się diametralnie.

ROZSZERZENIA

Autorom nie zawsze udaje się zdyskontować sukces gry i przygotować solidne rozszerzenie. Nam udało się znaleźć wybitne „expansions packs" do wybitnych programów.

WIELKI MISTRZ:

Diablo II: Lord of Destruction (6-)



Gracze zwykle z niecierpliwością czekają na dodatek do ukochanej gry, ale nigdy w historii komputerowej rozrywki oczekiwanie to nie było tak nerwowe, jak w wypadku Diablo II. Sieć pełna była wieści i spekulacji, ale kiedy wreszcie produkt się pojawił, wszyscy dostali obuchem w łeb. Do doskonałej gry przygotowano znakomite rozszerzenie. Zarówno nowy etap, jak i nowe postacie, okazały się strzałem w dziesiątkę.

KANDYDACI:

Shogun: Total War (5+)



Do tej rewelacyjnej gry strategicznej przygotowano ciekawy dodatek pozwalający rozegrać wiele historycznych bitew oraz wziąć udział w unikalnie skonstruowanej kampanii mongolskiej. Pasjonującą grę o wspaniałej grafice i ciekawych opcjach bitewnych niżej podpisany ocenił o pół punktu za nisko i ma z tego powodu wyrzuty sumienia :).

Soldier of Fortune SE (6-)



Ta niezwykle brutalna, ale też bardzo ciekawa strzelanina doczekała się Specjalnej Edycji (pełna wersja + kilka bajerów). Co prawda nowych opcji tyle tu co kot napłakał, ale cena programu jest więcej niż przystępna. Dla miłośników szybkiej akcji zakup obowiązkowy.

Wrota Baldura II: Tron Bhaala (5)



BG II wzbudził spore kontrowersje. Niektórzy zarzucali mu wtórność i brak dynamiki, ale jeśli komuś program się podobał, to tym bardziej musiał mu się spodobać dodatek. Piekielnie silne potwory, możliwość awansu bohaterów aż na 40 poziom doświadczenia, mnóstwo nowych artefaktów...





GRY SPORTOWE

W zeszłym roku na PC ukazało się nadspodziewanie dużo gier sportowych (choć na pewno konsolowcy mieli większy wybór). W tym programy opisujące sporty mało nam znane, jak golf (TIGER WOODS PGA TOUR) czy windsurfing (CHAMPIONSHIP SURFER) oraz nasze ulubione sporty jak piłka nożna (np. LIBEROGRANDE, POLSKA GOOLA). Jednak triumfy święciły programy poświęcone skokom narciarskim. Nic dziwnego w końcu Adam „Terminator" Małysz rozbił w puch całą światową czołówkę.

WIELKI MISTRZ:

FIFA 2002 (5-)



Gier z tej serii nikomu chyba przedstawiać nie trzeba. Superrealizm, superdynamika, superzabawa. Nie można być fanem piłki nożnej i nie grać w FIFĘ.



KANDYDACI:

CHAMPIONSHIP MANAGER 01/02 (5-)



Kolejna gra ze znakomitej serii menadżerskiej, pozwalającej na dokładne zarządzanie klubem piłkarskim. Aby wygrać, musisz być znakomitym taktykiem, strategiem i trenerem. Zarabiaj pieniądze, kupuj najlepszych piłkarzy i zdobywaj wszystkie możliwe trofea!

SENSACJA ROKU

WIELKI BOSS:

DELUXE SKI JUMP (4+)





Ta gra pod względem grafiki przypomina programy z początku lat 90. Zresztą nic dziwnego, bo stworzył ją, bardziej dla zabawy niż zysku, amator-programista z Finlandii. Na topornie wyrysowanych skoczniach, wśród płatków śniegu wielkości męskiej pięści, skaczą sobie ludziki składające się z rozmazanych pikseli. I co? I rewelacja! DELUXE SKI JUMP był na początku roku zmorą chyba wszystkich polskich zakładów pracy, a poważni panowie nie robili przez cały boży dzień nic innego, tylko starali się bić nowe rekordy skoczni. Inna rzecz, iż osiągnięcie dobrych wyników wymaga tu naprawdę rewelacyjnej intuicji i koordynacji ruchów. Jak w życiu!

WYŚCIGI/SYMULATORY

W zeszłym roku zobaczyliśmy sporo naprawdę dobrych tytułów oferujących emocjonującą i realistyczną rozgrywkę. Poza niżej wymienionymi, na wyróżnienie zasługują jeszcze NASCAR RACING 4, FORMUŁA I 2001 oraz symulator czterokołowych motocykli (tzw. „quadów"), zatytułowany ATV OFFROAD FURY. Zabawną propozycją była gra SUPER TAXI DRIVER, która oferowała ci możliwość wcielenia się w rolę taksówkarza. Niestety, naszemu recenzentowi nie spodobała się, gdyż nie dawała możliwości przewozu zakazanych towarów oraz kantowania klientów na kasie. A już zupełnym „odlotem" okazał się pomysł gry TRAIN SIMULATOR, gdzie miałeś okazję kierować prawdziwym pociągiem.

WIELKI MISTRZ:

RALLY CHAMPIONSHIP XTREME (5-)



Wysoki poziom trudności i ogromny realizm wyścigów są na pewno zaletami tej gry. Do wyboru masz kilka opcji (tryb zręcznościowy, rajdowy, kariera, mistrzostwa), co powinno zapewnić zabawę na wiele wieczorów, zarówno miłośnikom ostrych szaleństw na torze, jak i tym, którzy lubią mierzyć się z maksymalnie realistycznymi wyzwaniami.

KANDYDACI:

RALLY TROPHY (5-)

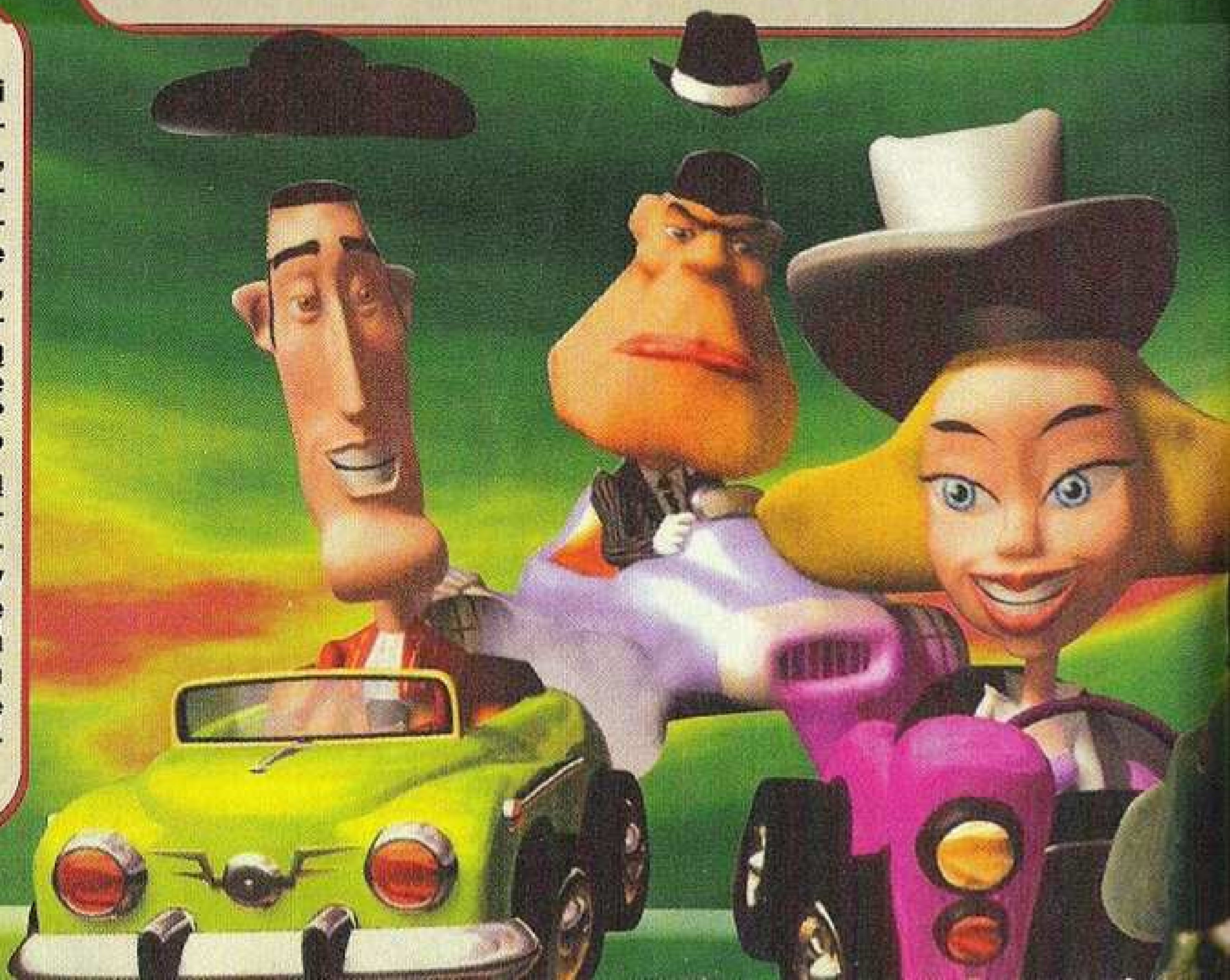


W tym programie masz okazję usiąść za kierownicą samochodów z lat 60. Jednak, pomimo że prędkości i przyspieszenia są śmiesznie małe, to gra wymaga naprawdę wysokich umiejętności ze względu na wręcz idealne odwzorowanie realiów rajdu.

TOON CARS (4+)



Wykręcona, kolorowa i dynamiczna zabawa, zarówno dla dzieci, jak i dorosłych. Sterując cartoonowymi postaciami, bierzesz udział w wyścigach po trasach rajdowych Egiptu, Meksyku, na polach lawy czy w śnieżnych sceneriach. Dodatkową atrakcją jest fakt, że rakiety, bomby i inne niebezpieczne gadżety tylko śmigają w powietrzu! Do twojej dyspozycji jest tryb pojedynczego wyścigu i mistrzostwa klas A, B, C. Możesz też zagrać na podzielonym ekranie (nawet w 4 osoby) oraz w Sieci.



ROZCZAROWANIA ROKU

WIELKI SZMATŁAWIEC:

POOL OF RADIANCE II (4-)



Ta jedna z najbardziej oczekiwanych gier 2001 roku okazała się prawie całkowitym niewypałem. Pół biedy, że fatalnie skonstruowano interfejs, a grafika pozostawia sporo do życzenia. Gorzej, że gra jest przeraźliwie nudna i monotonna, a im dłużej grasz, tym staje się bardziej nużąca. Nie tego spodziewaliśmy się po kontynuacji jednego z największych hitów w historii RPG. Mnóstwo bugów i fatalna opinia wśród graczy nie przeszkodziły temu programowi okupować przez kilka tygodni miejsc na liście bestsellerów. Cóż, wiadomo, świat nie jest sprawiedliwy...

KANDYDACI:

KRZYŻACY (3+)



Szkoda, że o jednym z największych triumfów polskiego oręża opowiada schematyczna gierka o mocno archaicznej grafice. Program sam w sobie nie jest aż tak tragiczny, ale chcielibyśmy, aby ważne dla nas historyczne wydarzenia, twórcy gier potrafili oddać z taką maestrią, jak Sid Meier w opisującym najważniejszą bitwę wojny secesyjnej programie GETTYSBURG.

GILBERT GOODMATE: THE MUSHROOM OF PHUNGORIA



Tytuł został przetłumaczony na FANGORYJSKIE DZIWY, co przez wiele dni bawiło całą redakcję do łez, tym bardziej że zaraz pod tytułem (na screenie) znajduje się napis „czyli przygody dzielnego junaka". Wbrew pozorom jest to sympatyczna przygodówka, a nie program pornograficzny, ale też świadectwo znajomości języka polskiego autorów tłumaczenia. Tym samym firmie Lemon przyznajemy tytuł Wielkiego Niepoprawnego Politycznie.

EUROPA UNIVERSALIS (3+)



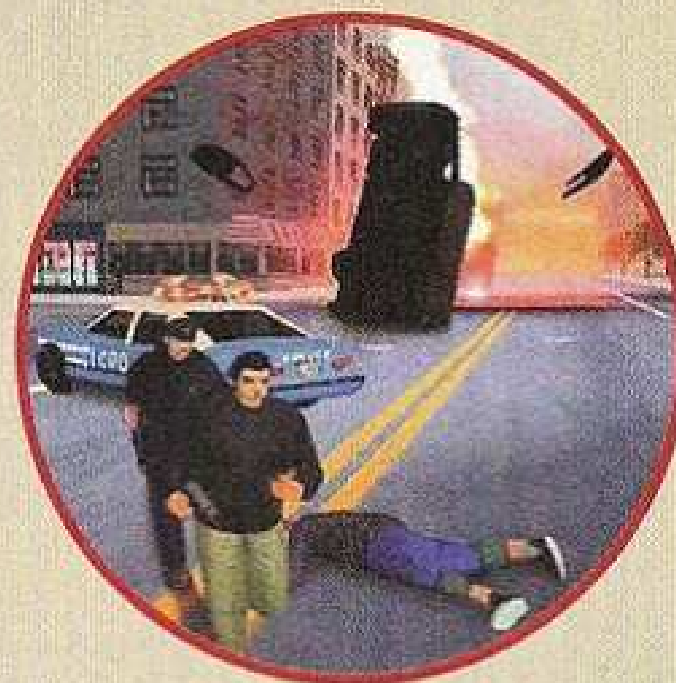
Tłumaczenie tej strategiczno-historycznej gry było tak żenujące, że firma Coda ze wstydu zmieniła nazwę na Lemon :). Autorzy translacji popełnili dziesiątki błędów rzeczowych świadczących o całkowitej nieznajomości historii powszechnej oraz historii Polski. Poza tym zdarzało się tam mnóstwo kwiatków stylistycznych w rodzaju: „twoje Prowincje należącego kraju są rdzeniem Twego królestwa – nie strać ich". Co to miało znaczyć??? Wielka szkoda, bo EU to świetna gra, doceniona przez wszystkich miłośników strategii, a z tak skopanym tłumaczeniem straciła dużo uroku...

KONSOLE

MISTRZ GAME BOYA

POKEMON SREBRNY I ZŁOTY (6)







Zabawnych i bojowych stworków nikomu chyba nie trzeba przedstawiać. Wiele osób je kocha, jeszcze więcej nie znosi. Tak czy inaczej, POKEMON SREBRNY i ZŁOTY zapewniają posiadaczom przenośnych konsol świetną zabawę na długie godziny. Oczywiście, jeśli ktoś jest w stanie znieść widok skaczących wszędzie KiePów (czyli Kieszonkowych Potworów :)).

MISTRZ PS 2

GTA III (6)

GTA III to obrzydliwa gra dla obrzydliwych ludzi. Program dla psychopatów, których największym marzeniem jest awans w mafijnych strukturach. Kradzieże, wymuszenia, haracze, handel narkotykami, morderstwa, walka z policją i siłami specjalnymi... Raaany, jak to wciąga, panie komisarzu!



NAJLEPSZA LOKALIZACJA

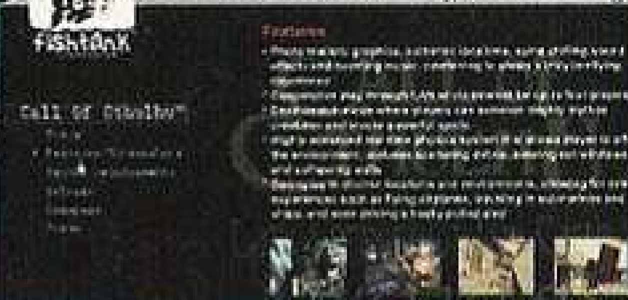
WROTA BALDURA II: TRON BHAALA (5)



CD Projekt to niekwestionowany lider na rynku lokalizacji. Oczywiście i tej firmie zdarzają się wpadki, ale jest ich stosunkowo mało. Zwykle w grach CD Projektu zobaczysz fachowo przetłumaczone teksty i usłyszysz głosy dobrze lub znakomicie dobranych aktorów. TRON BHAALA jest najlepszym przykładem na potwierdzenie tej tezy. A przy tym wszystkim jest to doskonały, choć trudny, dodatek do jednego z rolplejowych hitów.

Tekst: Jacek „Randall" Piekara





Bardzo ładna, wykonana we Flashu strona. Niestety, nie zawiera zbyt wielu informacji – cóż, oficjalna witryna jest w budowie!

Wprawdzie Wielki Cthulhu wciąż czeka w uśpieniu, jednak pewnego dnia obudzi się i pojawi na Ziemi. Wtedy rozpocznie się świt nowej ery...

Call of Cthulhu
Dark Corners Of The Earth

O CALL OF CTHULHU słyszę już od wielu lat. Dawno temu natknąłem się nawet na zapowiedź tej gry (jej autorów teraz już nie pamiętam), lecz z czasem projekt ten upadł i słuch o nim zaginął. Mijały lata i moja fascynacja kultem Cthulhu zdążyła po trosze przeminąć, aż tu nagle taka niespodzianka! No proszę, czegoś takiego nie spodziewałem się zupełnie. **Jest się naprawdę z czego cieszyć, albowiem wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że CALL OF CTHULHU będzie grą co najmniej dobrą.** Nad tytułem pracują w pocie czoła artyści z Fishtank Interactive, o których pisaliśmy przy okazji recenzowania gry RTS – S.W.I.N.E. Już tamta gra, choć tak inna pod względem tematyki i klimatu, pokazała, że ludzie z Fishtank znają się na rzeczy i wiedzą, jak robić gry komputerowe.

Teraz stoi przed nimi zadanie o wiele trudniejsze, bowiem wokół twórczości Howarda Philipsa Lovecrafta (na podstawie której – jak zapewne zdążyłeś już zauważyć – napisano CALL OF CTHULHU) narósł swego rodzaju kult i każda niezgodność gry z dziełami Mistrza może okazać się tragiczna w skutkach. Legendy o Cthulhu i Wielkich Przedwiecznych fascynują nie tylko zwykłych czytelników, ale są też inspiracją dla grafików i rzeźbiarzy (że wspomnę tu jedynie Szwajcara Gigera), a także muzyków (silna fascynacja mitem Cthulhu w pierwszych utworach grupy Metallica). Nie bez podstaw jest zatem teza głosząca, iż na CALL OF CTHULHU czeka wiele osób. Redakcja Clicka! zresztą też.

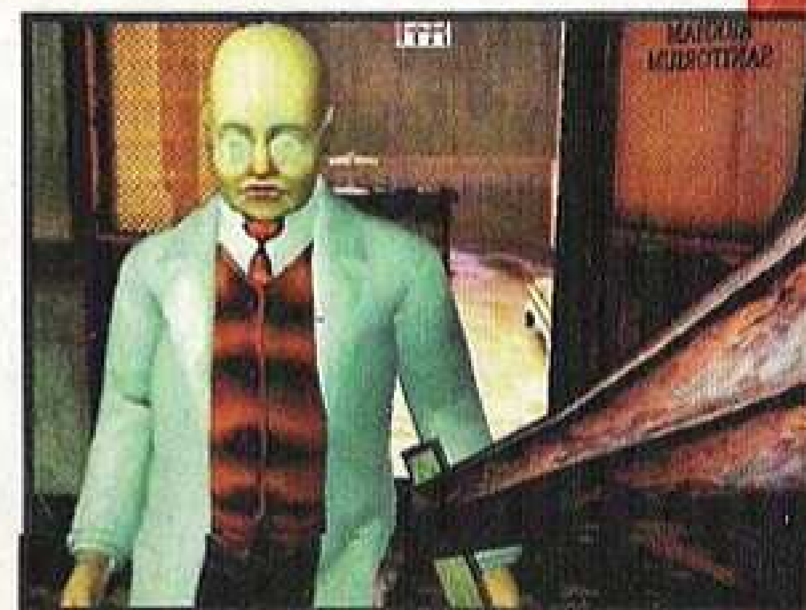
ZEW CTHULHU będzie grą przygodową, widzianą z perspektywy pierwszej osoby i będzie to jedyna rzecz łącząca CALL OF CTHULHU z nie tak dawno wydanym THE NECRONOMICON. O ile bowiem NECRONOMICON to tradycyjna gra przygodowa, o tyle w CALL OF CTHULHU duży nacisk położony został na RPG. Już wyjaśniam: otóż wydarzenia, w których brać będzie udział twój bohater, mogą wywierać wpływ na jego psychikę, postrzeganie rzeczywistości, sprawność ruchową, itd. Przeważnie będą to wydarzenia raczej nieprzyjemne, a rzeczy, które będziesz podczas gry oglądać, nie powinny być w ogóle przez ludzi widziane. Cyfrowy bohater CALL OF CTHULHU może w pewnym momencie po prostu... oszaleć. Na czas napadu szału zmianom będą mogły ulec także i charakterystyki postaci. W końcu w sytuacjach stresowych ludzie potrafią wykrzesać z siebie siłę, którą zwykle nie dysponują.

Czego można spodziewać się po CALL OF CTHULU? W chwili obecnej pewne są dwie rzeczy (autorzy gry zazdrośnie strzegą jej sekretów). **Po pierwsze, wnioskując głównie z obrazków, jakie udało się znaleźć, będzie to gra ładna.** Ci, którzy mieli okazję pograć we wczesną betę programu, piszą (na Sieci, rzecz jasna) o bardzo realistycznych modelach postaci, dopracowanych szczegółach i umiejętnie przygotowanej grze świateł. Z przyczyn obiektywnych napiszemy o tym więcej przy okazji recenzowania tytułu. Druga rzecz, o której już teraz możemy mówić z pewnością, to fakt, że ta gra to horror, tym straszniejszy, że napięcie nie będzie w CALL OF CTHULHU tworzone za pomocą pojawiających się przy akompaniamencie tłuczonego szkła zakrwawionych maszkar, lecz za pomocą tego, czego zobaczyć nie możesz. Wierz mi, że odpowiednio zaaranżowane skrzypienie drzwi, cienie czy łomoczące w okno gałęzie drzew, mogą doprowadzić do śmierci ze strachu w 1,04 minuty.

Ciężko dziś stwierdzić, jak duża będzie swoboda działań gracza, ale wszystko wskazuje na to, że będzie raczej lepiej niż gorzej. Dowiedziałem się w Sieci, że można będzie zaczepić każdą napotkaną postać (to, czy ona będzie chciała rozmawiać, to już inna sprawa), zaś zagadki będą miały z reguły więcej niż tylko jedno rozwiązanie (po co szukać klucza do zamkniętych drzwi, skoro można je wyważyć albo wejść oknem). Jeżeli finalna wersja CALL OF CTHULHU będzie tak udana, jak życzą sobie tego wszyscy zainteresowani, to zapowiada się tytuł naprawdę wielki. Na koniec, pozwól, że zacytuję wypowiedź jednego z uczestników dyskusji na temat gry: „CALL OF CTHULHU może być tym dla RESIDENT EVIL 2, czym HALF LIFE był dla DOOM". Być może brzmi to nieco pokrętnie, ale dobrze oddaje stan ducha oczekujących na nadejście Cthulhu. Albo przynajmniej na zew.


CALL OF CTHULHU oferuje mnóstwo atrakcji, na przykład... atak schizofrenii!


Gruba ryba. Prawdziwy rekin finansjery. Twój osobisty zleceniodawca


Ten łysy jegomość to doktor ze słynnego psychiatryka w Arkham


Czy ten facet naprawdę myśli, że jego marna kryjówka na coś się przyda?


Nie udawaj, że nie wiesz! Gadaj, gdzie schowałeś mikrofilm!

Call of Cthulhu: Dark Corners...
Action-Adventure / Fishtank / Lemon Int.
II kwartał 2002 | Multi: ✗
GBA | PSX | DC | PC

Szykuje się jedna z bardziej przerażających opowieści, jaką widzieli komputerowcy. Mroczny świat, niesamowite istoty, brrrrr!

Tekst: Anzelmo von Dirt

MASZ JUŻ DOŚĆ DYPLOMACJI?

WARRIOR KINGS

Już 1 lutego 2002
absolutnie nowa, totalnie odlotowa,
strona **www.cdprojekt.info**

Informacje prosto ze źródła



Poznaj Warrior Kings, niezwykłą grę strategiczną, dzięki której będziesz mógł sprawdzić swoje zdolności taktyczne. Rozwijaj swoje królestwo i stwórz olbrzymie armie złożone z przerażających bestii, okrutnych demonów i potężnych wojowników. Ustawiaj swoje wojska w wymyślne formacje bojowe i podziwiaj z jaką łatwością można kontrolować armię złożoną z setek jednostek! Szturmuj zamki przy użyciu najbardziej fantastycznych maszyn oblężniczych. Rozegraj największe bitwy w historii gier na PC. Udowodnij że jesteś wielkim przywódcą i wytrawnym strategiem!

ZAMÓW JUŻ DZIŚ (0-22) 519 69 69

CDPROJEKT www.cdprojekt.com

MICROÏDS

© - 2001 Microids. Wszystkie prawa zastrzeżone – 2001 Blackcactus „Author and Game Designer".

MAFIA
The City of Lost Heaven

Powstało już kilka gier traktujących o mafii, a niedługo ukaże się kolejny tytuł przestawiający niezapomniane czasy prohibicji z nieco innej perspektywy


Różnorodność samochodów, którymi będzie można jeździć w MAFII, to duża zaleta gry

Jak dotąd, życie gangsterskie pokazywane było z perspektywy szefa mafii, czyli kogoś, kto siedząc w skórzanym fotelu i paląc cygaro, wydawał rozkazy. Jak się okazało, graczom znudziły się zabawy strategiczne, w których można było jedynie przyglądać się działaniom swoich podopiecznych. Na przykładzie serii GRAND THEFT AUTO czy też DRIVERA, gier zbliżonych tematem do klimatu gangsterskich porachunków, widać było, ile frajdy daje załatwianie „spraw" własnoręcznie.

Z takiego właśnie założenia wyszli producenci MAFII, grupa Illusion Softworks, odpowiedzialna między innymi za fenomenalną serię HIDDEN & DANGEROUS. Już w pierwszym kwartale 2002 roku ujrzymy efekty ich pracy. Produkt z pogranicza action-adventure, osadzono w bezwzględnej Ameryce lat trzydziestych, gdzie wcielasz się w taksówkarza pracującego dla mafii, powoli pnącego się po szczeblach gangsterskiej hierarchii.

To, co przyciągnie graczy do monitora, to możliwość interakcji z otoczeniem oraz tętniące życiem Chicago i Nowy Jork – gangsterskie stolice ówczesnych czasów. Każdy, nawet najmniejszy element tych rozległych metropolii, zostanie odwzorowany z dbałością o takie detale, jak przechodnie na chodnikach czy ruch uliczny z działającym systemem komunikacji miejskiej. Miasta podzielone zostaną na regiony, takie jak Manhattan, slumsy czy też Chinatown, których znajomość okaże się często kluczem do sukcesu.

Umiejętność orientowania się w topografii miasta będzie wyjątkowo ważna, ponieważ jazda samochodem odegra w MAFII jedną z kluczowych ról. Misje wymagające dojechania w określone miejsce, często w ograniczonym czasie, zmuszą cię do wytężonego „kombinowania" i znalezienia optymalnej drogi. Spowoduje to również, że nagminnie będziesz łamał przepisy drogowe, co może nie spodobać się innym ludziom. Zjeżdżając na przeciwległy pas, spotkasz się z ostrą dezaprobatą pozostałych kierowców, objawiającą się trąbieniem i błyskaniem światłami. Również takie wyczyny jak przejazd na czerwonym świetle nie pozostaną bez echa. Policja w tych czasach nie obżerała się pączkami, więc musisz przygotować się na skuteczne i szybkie akcje stróży prawa. Model zniszczeń ponad sześćdziesięciu dostępnych samochodów będzie przewidywał podziurawioną od kul karoserię i przestrzeloną oponę!

W grze nie byłoby nic nadzwyczajnego, gdyby nie fakt, że równie ważną rolę jak jazda samochodem odgrywać będą misje piesze. Wychodząc z samochodu, będziesz wyposażony we wszelkiego rodzaju broń gangsterską, a przy swoim boku znajdziesz grupę sterowanych przez komputer kompanów. Można się nawet pokusić o stwierdzenie, że MAFIA będzie swoistym połączeniem DRIVERA i MAX PAYNE'A w klimacie klasycznych filmów gangsterskich!

MAFIA to jeden z bardziej odkrywczych i dopracowanych tytułów nadchodzącego roku. Dopieszczono każdy aspekt rozgrywki sprawi, dzięki czemu poczujesz się jakbyś rzeczywiście był prawdziwym złoczyńcą. Słychać już głosy, że fabuła MAFII może spokojnie zostać wykorzystana do filmu sensacyjnego. Jeśli tak, to można spodziewać się murowanego hitu... czyżby na miarę „Ojca Chrzestnego"?

http://mafia.godgames.com



Strona została dobrze przygotowana, zawiera dużo informacji na temat fabuły oraz ciekawy wybór screenów


W mieście doskonale oddano klimat czasów prohibicji!


Porachunki w ciemnych zaułkach to codzienna gangsterska robota. Nie zawsze da się przeżyć...

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

Mafia: The City Of Lost ...
TPP / Illusions Softworks / Play-It!
Premiera: początek 2002 Multi: ✓
PC / PSX / DC / PS2

MAFIA to świeże podejście do „wirtualnych" gangsterskich porachunków. Czyżby hit na miarę MAX PAYNE? Zobaczymy!

DRAGON'S LAIR® 3D

Dla młodszych graczy może to być niespodzianką, ale seria DRAGON'S LAIR liczy sobie już dziewiętnaście lat!



Pierwsza część DRAGON'S LAIR pojawiła się w 1983 roku. Od tamtego czasu tytuł zdążył się ukazać na wszystkich istotnych platformach sprzętowych, z „małym" Atari włącznie. Najsłynniejsza część gry (dwójka) pojawiła się na początku lat dziewięćdziesiątych i – nie ma co ukrywać – robiła ogromne wrażenie... **Młodszym czytelnikom wyjaśniam, że DRAGON'S LAIR to kreskówka (podobnie zresztą jak ukazujące się na początku lat dziewięćdziesiątych produkcje z cyklu SPACE ACE).** Jedyną rzecz odróżniającą DRAGON'S LAIR od klasycznych produkcji animowanych stanowi fakt, iż jest to kreskówka interaktywna. W kluczowych momentach historii gracz musiał wciskać odpowiedni klawisz, aby bohater opowieści, trochę ciamajdowaty rycerz imieniem Dirk the Daring, zachował się w odpowiedni sposób. Jeżeli gracz wybrał właściwy klawisz, akcja filmu toczyła się dalej, jeśli nie – Dirk ginął w jakiś wyszukany sposób. W całej historii chodziło o to, by wybawić księżniczkę Daphne z rąk sparszywiałego smoka (jak wszyscy wiedzą, obskurne smoki uwielbiają dziewice z arystokratycznych rodów). Zarówno DRAGON'S LAIR, jak i wspomniany wcześniej SPACE ACE, były grami lekkimi (co nie znaczy łatwymi), przyjemnymi, nadającymi się dla całej rodziny. Możesz się tu zastanawiać drogi czytelniku, dlaczego poświęcam tak wiele miejsca na omawianie gier z lamusa. **Otóż, powód jest bardzo prosty: nadchodzący powoli DRAGON'S LAIR 3D ma być przeróbką dawnych historii, dostosowaną do wymagań dzisiejszej publiczności.** Nie znaczy jednak, że cała gra będzie wierną kalką swej poprzedniczki. Zamek, który stanowi arenę wydarzeń w DRAGON'S LAIR 3D, zostanie wyposażony w około dwieście nowych pomieszczeń, zaś każde z nich w tysiące atrakcji. Czegokolwiek by jednak nie mówić o nowych elementach gry (na temat których jej twórcy taktownie milczą), to w DL 3D najistotniejszą rzeczą jest osadzenie opowieści w trójwymiarowym świecie. **Wszelkie postacie pozostaną jednak narysowane charakterystyczną kreską Dona Blutha.** Jest on doskonale znany w środowisku kreskówek, współpracował m.in. ze studiami Disneya i narysował co najmniej kilka znaczących filmów animowanych (tych dla najmłodszych, ma się rozumieć). Zresztą, większość twórców DRAGON'S LAIR 3D to ludzie z branży kreskówek. Wszyscy oni (Don Bluth także) działali przy takich filmach jak „Anastazja", „ Atlantyda" czy „Pinokio".

Wydaniem DRAGON'S LAIR 3D zajmie się Blue Byte Software, który po wielkim sukcesie serii THE SETTLERS całkowicie zwrócił się w stronę gier familijnych, czyli takich, które nie mają żadnych ograniczeń wiekowych i gdzie nie zwykł pojawiać się okrwawiony łeb szczerzącego kły potwora. **W DRAGON'S LAIR 3D nawet jeśli już pojawi się coś podobnego, to narysowane zostanie z dużym przymrużeniem oka.** No bo kto to widział, żeby bać się filmów w stylu „starego" Walta Disneya? Najistotniejszy, podobnie jak w poprzednich częściach sagi, będzie humor. Ciekawe, czy nowa produkcja dorówna pod tym względem grze BRAINDEAD 13, która przy dłuższym graniu wywoływała bolesne skurcze brzucha i łzawienie oczu (wykorzystywała ten sam engine, jednak nie miała nic wspólnego z serią DL). Do dzisiaj pamiętam, ile radości miała cała redakcja przy BRAINDEAD 13... Cóż, miejmy nadzieję, że DRAGON'S LAIR 3D będzie grą równie przebojową jak jej poprzedniczki.



Nie ma się czego wstydzić... Czasami ucieczka jest najlepszą taktyką bitewną...

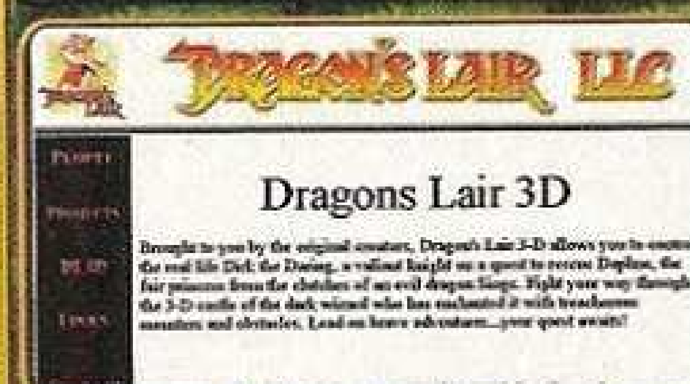


A co to za namolne stworzenia?! I kto je tak przemalował? Tak czy siak, lepiej szybko się ich pozbyć



No i gdzie jest ta księżniczka? Jak tak dalej pójdzie, zamiast połowy królestwa będę miał od biegania zakwasy

http://www.dragonslair3d.com



Nie znajdziesz tu wiele informacji o grze ani zbyt wielu plików do ściągnięcia (cztery obrazki). Żeby jednak mieć pełny obraz, musisz odwiedzić witrynę

Dragons Lair 3D

Action / Blue Byte / CD Projekt

PC | Mac | GC | PS2

Premiera: połowa 02 Multi: ✗

Klasyczna kreskówka dla dzieci w każdym wieku. Pojawi się za kilka miesięcy, chociaż jej premiera była planowana już na Gwiazdkę... w zeszłym roku.

Tekst: Anzelmo von Dirt


O tym budynku słyszeli chyba wszyscy. Ale tylko nieliczni stamtąd wrócili

Historia głosi, że ze słynnego Alcatraz udało się zbiec zaledwie siedmiu osobom. Czy tobie także uda się ta sztuczka?


Trzeba przyznać, że występujące w grze postacie nie grzeszą inteligentną facjatą i lepiej z nimi nie zadzierać

Escape from Alcatraz

Ucieczka ze świetnie strzeżonego więzienia to nie lada sztuka. Trudno się temu dziwić, bowiem więzienia buduje się po to, aby zamknięci tam ludzie nie wyszli z nich przed odsiedzeniem wyroku. Najbardziej znane więzienie, Alcatraz, zostało zamknięte w roku 1963. Zachowane na wyspie ruiny dziś są zwiedzane przez turystów.

ESCAPE FROM ALCATRAZ to kolejna produkcja Węgrów z Philos Labs (twórców osadzonej w azteckim Meksyku strategii THEOCRACY). Ich udany debiut każe z nadzieją czekać na opowieść o ucieczce z więzienia. A jest na co czekać, bowiem szykuje się gra taktyczna z elementami przygodówki i zręcznościówki, a to wszystko w świecie będącym połączeniem FALLOUT, ARCANUM i FINAL FANTASY.

W tym miejscu należy się kilka słów wyjaśnienia. **Otóż, akcja gry nie będzie wcale rozgrywana na terenie słynnego więzienia stanowego, ale w całkowicie alternatywnej rzeczywistości.** W świecie miejscami inspirowanym Orwellem istnieje więzienie doskonałe, do którego wtrącony zostaje bohater gry. Z tego, co można dowiedzieć się od twórców gry, wynika, że przynajmniej pierwsze etapy zabawy będą wykorzystywać ten sam schemat, co opisywany niedawno COMMANDOS 2 (chodzi tu o konieczność uwolnienia wszystkich członków drużyny, aby dopiero później zająć się kluczowym zadaniem). W tym wypadku będzie to uwolnienie szefa tajnej organizacji, do której należą wszyscy bohaterowie ESCAPE FROM ALCATRAZ. Misja ta do najłatwiejszych należeć nie będzie, co widać na planach gry. **Całe więzienie najeżono strażnikami, murami obronnymi, wieżami strażniczymi, reflektorami, alarmami, zasiekami i innymi „atrakcjami".** Na szczęście każdy członek ekipy, która prędzej czy później będzie pod kontrolą gracza, ma swoje specyficzne właściwości i umiejętności. Do każdego zadania będzie więc można podejść na różne sposoby (np. przemknąć obok albo zabić strażnika jakimś drągiem).

Ów alternatywny świat, o którym wspomniano wcześniej, ma być bardzo rozległy (ileż razy słyszeliśmy to zapewnienie!). O tym przekonamy się jednakże dopiero wtedy, gdy gra się ukaże. Póki co, na podstawie opublikowanych screenshotów widać, że jest on bardzo ładny i plastyczny. Rozgrywkę obserwować będziesz z pomocą ruchomej kamery. Jest to, niewątpliwie, jeden z ważniejszych wynalazków w grach komputerowych ostatnich lat. ESCAPE FROM ALCATRAZ nie będzie grą szczególnie nasyconą przemocą i brutalnością, gdyż jej estetyka przypomina bardziej karykaturalne twory z DAY OF THE TENTACLE czy CURSE OF THE MONKEY ISLAND. Toteż młodsi gracze nie powinni mieć problemów z namówieniem rodziców na kupienie tego tytułu.


Warunki wcale nie są takie złe i każdy może znaleźć swój „kawałek podłogi"


Podobnie jak w COMMANDOS 2, zabawę zaczniesz od uwolnienia swojej gromadki

http://www.philoslabs.com



Jedna z najlepszych stron tematycznych, jakie ostatnio widziałem. Dużo informacji oraz plików do ściągnięcia, wykonane we flashu animacje


Uczciwością i pracą ludzie się bogacą... A ci harujący za kratkami też?


Grafika może nie jest oszałamiająca, ale tworzy bardzo wciągający klimat

Escape from Alcatraz
Action / Philos Labs
PC | PSX | DC | PS2
Premiera: I kwartał 02 Multi: ✗
Podręczny kurs uciekiniera, czyli jak opuścić najlepiej strzeżony budynek i uwolnić z niego innych współwięźniów. Zapowiada się ciekawie

Tekst: Anzelmo von Dirt

The Druid King

Wreszcie pojawiła się opowieść o podboju Galii przez Rzymian, która nie jest osadzona w klimacie Asteriksa! Szykuje się poważna sprawa





Kiedyś wojny były bardziej sensowne – wrogie wojska spotykały się w umówionym miejscu, by stoczyć rozstrzygającą bitwę

Wprawdzie jest jeszcze dość wcześnie, aby o tym mówić, ale THE DRUID KING może być propozycją wyjątkową. **Ludzie z Haemimont Games szykują specyficzne połączenie gry taktycznej i fabularnej.** Niby już takie rzeczy widzieliśmy, ale z informacji, które Click! uzyskał od autorów gry można wywnioskować, iż oto nadchodzi opowieść na wielką skalę.

Na THE DRUID KING składać się będą dwa tryby rozgrywki. Pierwszy z nich, nazwijmy ogólnie trybem strategicznym, składać się będzie z ciągu linearnych misji, podczas których przyjdzie ci poprowadzić ku zwycięstwu wybraną armię. Nie ma tu w sumie nic nowego, albowiem gatunek RTS, choć relatywnie młody, chyba niczym już nas nie zaskoczy. **Znacznie ciekawiej zapowiada się drugi tryb rozgrywki – o wyraźnej linii fabularnej, gdzie oprócz bitew RTS-owych obecny będzie także element przygody.** W tym trybie, o ile wierzyć obietnicom ludzi z Haemimont, gracz będzie miał dużą swobodę wyboru stylu działania i od tych właśnie decyzji zależeć będzie dalsza historia.



Jak już zostało napisane na samym początku, gra opowiadać będzie o najeździe Rzymu na Galię. **Należy pamiętać, iż nie jest to tylko starcie dwóch sił, ale – i chyba przede wszystkim – także wojna dwóch kultur, które różnią się od siebie całkowicie.** W THE DRUID KING będzie to wyraźnie zarysowane. I tak, Rzymianie będą świetnie uzbrojeni i wyszkoleni, jednakże brak będzie im ducha bojowego – tak oczywistego w przypadku Galów. Oczywiście, także Galowie będą mieli swoje ograniczenia. Ich żołnierze są wprawdzie odważni i dzielni, ale tak naprawdę stanowią zaledwie zbiorowisko dzikusów, którzy mają tendencję do częstego wpadania w szał bojowy. Różnic będzie naturalnie więcej, ale te niech pozostaną niespodzianką.

W DRUID KING zwrócono uwagę na to, że społeczeństwo musi jeść i że bez żywności po prostu wymrze. Dlatego też, kiedy spichlerze będą puste, wojska będą opadały z sił, aż wreszcie staną się niezdolne do walki. Oczywiście, im większa będzie armia gracza, tym więcej jedzenia będzie potrzebne, aby wszystkich ludzi wyżywić. **Warto wspomnieć, że w THE DRUID KING pojawić się mają całe masy zbrojnych, gdyż mapy będą mogły pomieścić nawet i... 5000 żołnierzy!** Zważywszy na fakt, iż typów jednostek ma być po 55 dla każdej ze stron, można z czystym sumieniem ostrzyć sobie zęby na THE DRUID KING. Poza żołnierzami, pod kontrolą gracza będą chłopi, kapłani i magowie.

Mapy THE DRUID KING nie robią jakiegoś oszałamiającego wrażenia. Dostępne będą po trzy (dlaczego tylko trzy?) pory roku dla każdej z krain, lecz nie potrafimy w tym momencie stwierdzić, czy będą się one (pory roku, nie krainy) podczas rozgrywki dynamicznie zmieniać. Ale przecież prędzej czy później zobaczysz to wszystko na własne oczy...



Poranne ćwiczenia przed namiotem to chleb powszedni dla twoich wojsk. Tylko dlaczego, u diabła, jest tak parszywie zimno?!

http://www.haemimont.com/druidking



Oficjalna strona gry i najbardziej wyczerpujące z możliwych źródło informacji na jej temat. Zdecydowanie godna polecenia

The Druid King

RTS / Haemimont Games

Premiera: polowa 02 Multi: ✓

PC | PSX | DC | PS2

Dzięki najnowszym osiągnięciom elektroniki wojna pomiędzy Imperium Rzymskim a hordami Wercyngetoryksa rozgorzeje na nowo!

Tekst: Anzelmo von Dirt

Lista przebojów TOP-20

LEGENDA

Wzrost
Spadek
Bez zmian
Premiera

Zmiana	Miejsce	Gra	Producent / Wydawca – Platforma
Bez zmian	1	Max Payne	Remedy Ent. / Play-It! – PC
Wzrost	2	The Sims	Maxis / IM Group – PC
Spadek	3	Heroes Of Might & Magic 3	3DO / IM Group – PC
Wzrost	4	Red Faction	Volition / LEM – PC, PS2
Spadek	5	Wrota Baldura 2	Interplay / CD Projekt – PC
Bez zmian	6	Quake III: Arena	id Software / LEM – PC
Wzrost	7	Tony Hawk's Pro Skater 2	Activision / LEM – PC, PS One, GBA, GBC
Bez zmian	8	Worms Armageddon	Team 17 / CD Projekt – PC, PSX, GBC
Bez zmian	9	Diablo 2	Blizzard / CD Projekt – PC
Premiera	10	Rally Championship Xtreme	[illegible]
Bez zmian	11	Arcanum	Sierra / Play It! – PC
Wzrost	12	FIFA 2002	EA Sports / IM Group – PC
Spadek	13	Unreal Tournament	Epic / LEM – PC, DC
Bez zmian	14	Emperor: Battle For Dune	Westwood / IM Group – PC
Wzrost	15	Tekken 3	Namco / Sony – PS One
Premiera	16	Twierdza	Firefly Studios / Play It! – PC
Premiera	17	Grand Theft Auto 3	Rockstar Games / Play It! – PC, PS One
Bez zmian	18	Collin McRae Rally 2	Codemasters / CD Projekt – PC, PS One
Spadek	19	Grand Theft Auto 2	Take 2 / Play It! – PC, PS One
Premiera	20	Pool Of Radiance 2	SSI / Play It! – PC

CD PROJEKT funduje nagrody dla głosujących na TOP-20

STATE OF EMERGENCE

Jest wiele sposobów rozładowania agresji. Większość może być niebezpieczna dla obserwatorów

Miotacz ognia może być przydatny

Na szczęście istnieją gry komputerowe, dzięki którym można rozładować skumulowaną energię nie wyrządzając nikomu jakiejkolwiek szkody. Bo niby czemu mają służyć takie gry jak seria MIDTOWN MADNESS, gdzie główną atrakcją jest rozbijanie się samochodem, czy też GRAND THEFT AUTO, w której wcielasz się w rolę kryminalisty kradnącego auta i wykonującego zlecenia gangów?

Już niedługo będziesz mógł dołożyć służbom ochrony, strażnikom miejskim, policji i wszelkim siłom prewencyjnym, nie ponosząc przy tym konsekwencji, które by cię niewątpliwie dotknęły w rzeczywistym świecie.

Od razu należy zaznaczyć, że gra przeznaczona będzie dla zdecydowanie starszych graczy. Emanujący na każdym kroku agresją produkt nie powinien być nawet pokazywany młodszym adeptom komputerowej rozrywki. Jak bowiem wiado-

PS 2

DRAKAN THE A...

Kontynuacja tej gry jest tylko na PLAYS...


A oto i Arokh w pełnej okazałości

Wydany w 1999 roku DRAKAN: THE ORDER OF THE FLAME zaprezentował bardzo odświeżony wizerunek gier typu action-adventure. Nowością było to, że Rynn, bohaterka gry, nie poruszała się wyłącznie po powierzchni ziemi, ale często dosiadała swojego smoka Arokha, aby prowadzić batalie w powietrzu. Dzięki tym cechom DRAKAN wybił się zdecydowanie z zalewających rynek sztampowych gier TPP.

Przyszła najwyższa pora na kontynuację przygód powabnej Rynn i jej smoczego przyjaciela. THE ANCIENTS GATES jest


Postacie, które spotkasz w grze, są groźne i bardzo waleczne

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

Zamieszki z udziałem sił specjalnych!!!

mo, zamieszki nie biorą się znikąd (choć obserwując mecze polskiej ligi piłkarskiej nie do końca można się z tym zgodzić). Cała fabuła kręci się tu wokół nowo wybranego rządu w Stanach Zjednoczonych. Jego niesprawiedliwość i korupcja zmusza obywateli do zorganizowania powstania. Jako jeden z głównych propagatorów nowego ruchu oporu weźmiesz czynny udział w zamieszkach rozgrywających się głównie na ulicach miasta wśród tłumu przechodniów. Widok z perspektywy trzeciej osoby, doskonała grafika, płynna animacja o dobrej jakości, duża interakcja z otoczeniem, możliwość wykorzystania w walce niemal wszystkich znalezionych przedmiotów i demolowania przy ich pomocy czegokolwiek sprawia, że STATE OF EMERGENCY może okazać się prawdziwym hitem!

Jak się bawić, to się bawić! Spróbuj podejść bliżej...

State of Emergency
TPP / Rockstar Games / Play It
Początek 2002 — Multi: ✓
PC / PS2 / DC / XB

Przecież nikt jeszcze nie wpadł na pomysł symulacji zamieszek ulicznych! Nadchodzi prawdziwy przebój 2002!!!

...znanej z PC zapowiadana ...STATION 2...

...KAN
...ANCIENTS' GATES


Rynn może nie wygląda jak Arnold, ale bez trudu poradzi sobie z tymi potworami

bezpośrednią kontynuacją części pierwszej, a wydarzenia przedstawione w grze to przedłużenie intrygi z THE ORDER OF THE FLAME. Niestety chodzą słuchy, że nowy Drakan zostanie wydany tylko i wyłącznie na PS2. System sterowania nie został zmieniony, a konwersja na DUAL SHOCK 2 przebiegła tak pomyślnie, że konsolowi gracze w świecie DRAKANA poczują się bardzo swobodnie. Rynn z pewnością przyciągnie do monitora męską część graczy, a satysfakcja z zabawy sprawi, że tytuł może w krótkim czasie okazać się wielkim przebojem. Moc PLAYSTATION 2 pozwoli na zaprezentowanie grafiki w jakości zdecydowanie lepszej, niż ta, którą mogliśmy podziwiać na PC. Już na początku 2002 roku powinieneś się przekonać, jak przyjęty zostanie nowy DRAKAN. Naszym zdaniem będzie to murowany sukces! Z niecierpliwością będziemy czekać na premierę.

Drakan: The Ancients' Gates
TPP / Surreal Software / Sony
Początek 2002 — Multi: ✓
PC / PS2 / DC / XB

Kontynuacja ciekawych przygód Rynn i jej smoka Arokha w najlepszym wykonaniu – czego chcieć więcej?

Ranking GameSpy.com

Game Spy, jeden z serwisów internetowych o grach, przeprowadza wśród internautów ranking na najlepszą grę roku 200. Przedstawiamy skróconą listę pretendentów i po dwa typy wyszczególnione przez redaktorów CLICK! w każdej kategorii. Za miesiąc podamy listę zwycięzców wybranych przez internautów.

Najlepsza gra DreamCast
- ☛ Bomberman Online
- Fatal Fury: Mark of the Wolves
- Last Blade 2
- Metropolis Street Racer
- ☛ NBA 2K2
- NFL 2K2
- Sonic Adventure 2
- Unreal Tournament
- Virtua Tennis 2002

Najlepsza gra akcji
1 2 3
- ☛ Aliens vs. Predator 2
- Black Thorn
- Ghost Recon
- Half-Life: Blue Shift
- ☛ Max Payne
- Oni
- Operation Flashpoint
- Project Eden
- Red Faction
- Return to Castle Wolfenstein
- Serious Sam
- Tribes 2
- Undying

Najlepsza gra RPG
- Anachronox
- Anarchy Online
- ☛ Arcanum
- Evil Islands
- Pool of Radiance 2
- ☛ Summoner
- Throne of Darkness
- Wizardry 8

Najlepsza gra strategiczna
1 2 3
- Art of Magic
- Battle Realms
- Black & White
- Civilization 3
- Commandos 2
- Conquest: Frontier Wars
- Cossacks
- Emperor: Battle for Dune
- ☛ Empire Earth
- ☛ Fallout Tactics
- Kohan: Immortal Sovereigns
- MechCommander 2
- Monopoly Tycoon
- Myth III: The Wolf Age
- Startopia
- Stronghold
- Sudden Strike
- Tropico
- Worms World Party
- Z: Steel Soldiers
- Zoo Tycoon

Najlepszy symulator
- ☛ Comanche 4
- Flight Simulator 2002
- Independence War 2
- ☛ IL2 - Sturmovik
- Silent Hunter 2
- Sub Command
- Train Simulator

Najlepsza gra sportowa
1 2 3
- 4x4 Evo 2
- Insane
- Championship Manager 2002
- ☛ FIFA 2002
- Madden NFL 2002
- NASCAR 4
- NHL 2002
- ☛ Tony Hawk's Pro Skater 2

Najlepsza gra sportowa
- 4x4 Evo 2
- Insane
- Championship Manager 2002
- Collin McRae Rally 2.0
- ☛ FIFA 2002
- Madden NFL 2002
- NASCAR 4
- NHL 2002
- ☛ Tony Hawk's Pro Skater 2

Najlepsza gra PS2
- Ace Combat 4
- Baldur's Gate: Dark Alliance
- Bloody Roar 3
- Capcom vs. SNK 2
- Dave Mirra Freestyle BMX 2
- Devil May Cry
- ☛ Gran Turismo 3: A-Spec
- ☛ Grand Theft Auto 3
- Klonoa 2
- Madden NFL 2002
- Metal Gear Solid 2
- NBA Live
- NBA Street

Najlepsza gra X-Box
- Batman: Vengeance
- Dead or Alive 3
- ☛ Halo
- Mad Dash Racing
- Madden 2002
- NFL Blitz
- NFL Fever
- NHL Hitz
- ☛ Oddworld: Munch's Oddysee
- Project Gotham Racing
- Silent Hill 2
- SSX Tricky
- Tony Hawk 2X

Najlepsza gra GameCube
- Dave Mirra Freestyle BMX 2
- Extreme G3
- FIFA 2002
- ☛ Luigi's Mansion
- Madden NFL 2002
- NBA Courtside 2002
- NHL Hitz 20-02
- Star Wars Rogue Squadron 2
- Super Smash Bros. Melee
- ☛ Tony Hawk Pro Skater 3

Najlepsza gra GBA
- Boxing Fever
- Castlevania
- Dave Mirra Freestyle BMX 2
- ☛ Doom
- Final Fight One
- GT Advance
- Mario Kart Super Circuit
- Super Street Fighter 2
- ☛ Tony Hawk Pro Skater 2

ETHERLORDS

Czy wiesz, co to jest MAGIC: THE GATHERING? Jeśli znasz i lubisz tę grę, ETHERLORDS z całą pewnością ci się spodoba!

Cztery potęgi walczą o panowanie nad fantastycznym światem, zamieszkanym przez setki niesamowitych stworów. Bohaterowie przemierzają krainy, zdobywają artefakty i złoża cennych surowców, rozwijają umiejętności, uczą się nowych zaklęć, zbierają magiczne runy oraz walczą z innymi bohaterami i przeróżnymi kreaturami, które ośmielą się stanąć im na drodze. Pierwsza z potęg w grze to Vitals, cywilizacja wykorzystująca siły natury, potrafiąca korzystać z pomocy wielu leśnych stworzeń. Druga to Chaos. Bohaterowie służący tej stronie potrafią przyzywać koboldy i ogry oraz perfekcyjnie wykorzystują żywioł ognia, by razić nim wrogów i ich armie. Trzecia z cywilizacji – Synthets – posiada unikalne zdolności tworzenia mechanicznych urządzeń bojowych oraz stosowania przeróżnych chemicznych mikstur. I wreszcie czwarta potęga – Kinets. Wykorzystuje ona szybkie latające stworzenia i potrafi stosować zaklęcia zakłócające działania wrogich bohaterów. W czasie dwóch kampanii będziesz miał szansę dowodzić armiami wszystkich sił biorących udział w wojnie.

Zasad rządzących ETHERLORDS nie można opisać jednym zdaniem, gdyż jest to zabawa dość skomplikowana. Na początku wszystko wydaje się bardzo proste. Oto masz swój zamek oraz bohatera. Tu następuje pierwsze zaskoczenie: twój bohater nie dowodzi żadnym wojskiem, nawet najmarniejszym żołnierzem-szarakiem! Ma jednak do dyspozycji zestaw podstawowych czarów i w czasie walki właśnie z nich korzysta. Zabawa toczy się na dwóch planach. Pierwszy to mapa strategiczna, podobna do znanej z HEROES OF MIGHT&MAGIC. Bohater wędruje, odwiedzając różne miejsca (chaty czarodziei, instruktorów oraz sklepy z runami), zbiera surowce lub zapewnia stałe ich dostawy (zdobywając kopalnie), spotyka wrogie istoty lub wrogich bohaterów. Gdy dochodzi do bitwy, obraz przenosi się na niewielką arenę. Na początku stoi na niej tylko twój bohater oraz nieprzyjaciel. Arena zapełnia się w miarę, jak obaj korzystacie z czarów, przyzywając przeróżne kreatury, monstra, fantastyczne stwory i zwierzęta. Każde skorzystanie z zaklęcia kosztuje określoną liczbę punktów mana (tu nazywanych ether). Punkty dostarczane są w każdej turze walki, a ich liczba zależy od tego, ile magicznych „kanałów" zostało otworzonych przez bohaterów. W pierwszej rundzie dysponujesz jednym takim kanałem, w następnych ich liczba poważnie wzrasta i może się okazać, że w pewnym momencie jesteś zdolny rzucać zaklęcia wymagające użycia nawet kilkudziesięciu punktów mana. Walka pomiędzy dwoma bohaterami kończy się w chwili, gdy punkty życia jednego z nich spadną do zera. A jak wygląda sam pojedynek? Oto przykład:

1. Stajesz twarzą w twarz z wrogiem. Posiadasz jeden punkt mana, więc przywołujesz na arenę piaskowego węża dysponującego 1 punktem siły i 1 punktem wytrzymałości. Po przywołaniu tego uroczego zwierzątka kończysz turę. W ręku pozostają ci cztery karty z zaklęciami.

2. Twój przeciwnik nie robi nic. Najwyraźniej wśród zaklęć, którymi dysponuje nie ma w tej chwili takiego, które kosztuje tylko 1 punkt mana.

3. W następnej turze otrzymujesz nowe zaklęcie (razem masz ich już pięć). Otwiera się też następny kanał magiczny, dzięki czemu dysponujesz dwoma punktami mana. Rzucasz zaklęcie Ether Drop, które za zużyty w tej turze punkt mana przyznaje ci trzy punkty. Przywołujesz następnego piaskowego węża i rzucasz zaklęcie Strength of the Wood. Dzięki niemu, wszystkie twoje istoty zyskują 1 punkt siły i 1 punkt wytrzymałości. Piaskowy wąż może już ata-


Kopalnie, domy czarodziei, sklepy z runami, neutralne i wrogie forty – oto budynki, które powinieneś opanować



Zadaniem twoich bohaterów jest, między innymi, zdobywanie kopalń, dzięki którym w każdej turze gry państwo otrzymuje nową dostawę surowców

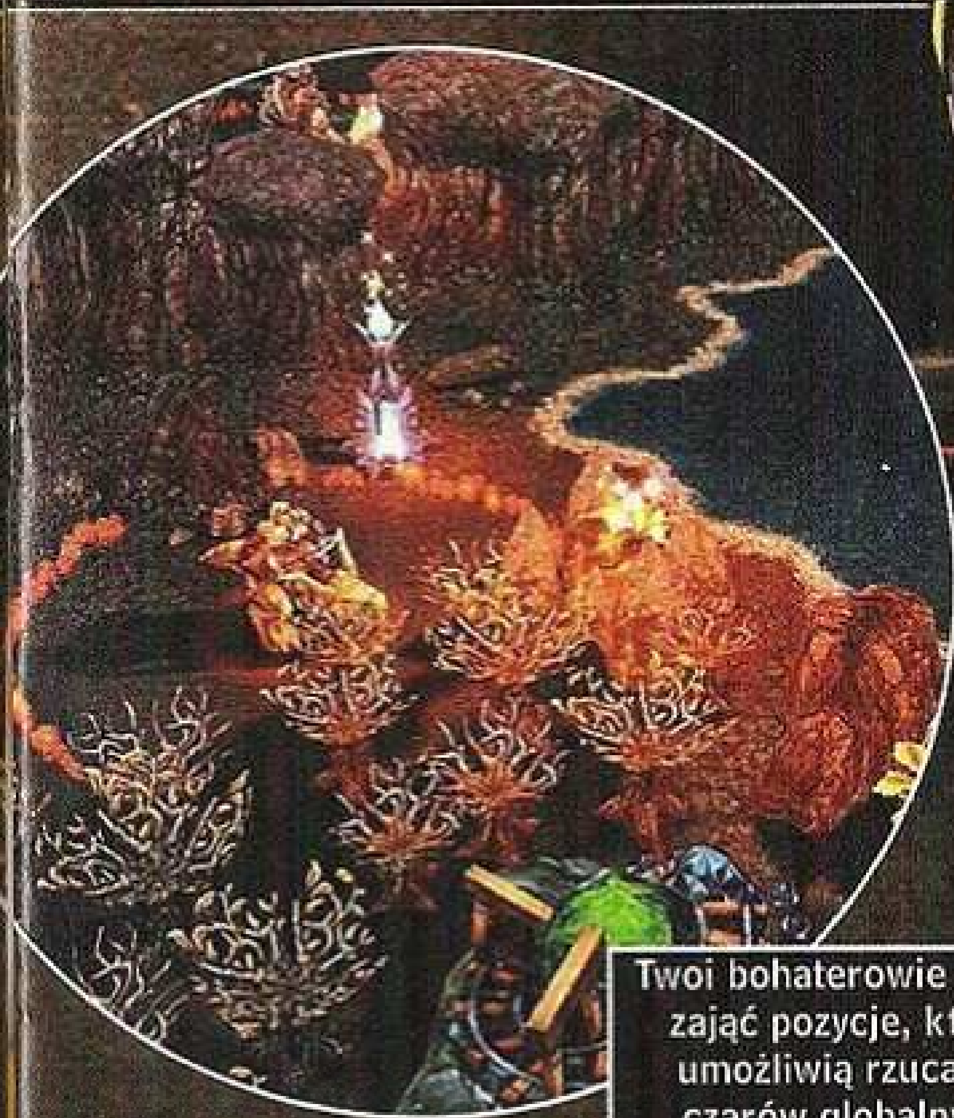

Na straży ważnych miejsc stoją zwykle wrogie kreatury. Aby skutecznie z nimi walczyć, powinieneś zaopatrzyć się w dobry zestaw zaklęć



Jeśli dowodzisz „zieloną" armią, będziesz mógł korzystać z pomocy przywanych leśnych stworzeń

kować i robi to z zapałem. W fazie bloku wróg nie może uczynić nic, ponieważ nie dysponuje stworzeniem mogącym zablokować atak, ani czarem mogącym atak zakłócić. Wąż odbiera przeciwnikowi 2 punkty życia, a dzięki specjalnym zdolnościom dodaje te punkty do swej siły i wytrzymałości. Teraz więc ma 4 punkty siły i 4 wytrzymałości. Przeciwnik wreszcie postanowił coś zrobić. Na ręku ma między innymi zaklęcia Comet i Flame Lick. Rzucenie Comet kosztuje 1 punkt mana plus 1 punkt za każdą zadaną ranę. Wróg mógłby więc tylko zlikwidować twojego drugiego, słabszego węża. Szkoda mu wykorzystać tak silny atak na tak niegroźnego wroga, więc czarem Flame Lick postanawia zlikwidować działanie Strenght of the Wood. Siła twoich stworzeń wraca do podstawowej wartości.

Oczywiście podany powyżej przykład początkowych faz walki jest banalnie prosty i opisuje tylko okres, kiedy dysponujesz niewielkimi zasobami many. Natomiast w trakcie trwania zabawy weźmiesz udział w długich bojach, gdzie zadecyduje nie tylko siła przyzywanych stworzeń, lecz również maestria w stosowaniu innych zaklęć. Czyż nie miło tak czarować, aby żadne stworzenie nie wstało z odpoczynku po walce?



Twoi bohaterowie mogą zająć pozycje, które umożliwią rzucanie czarów globalnych



Zamek jest najważniejszym budynkiem w grze. Kto go utraci, ten przegrywa



Będziesz toczyć bitwy w wielu interesujących miejscach: na polach, w lasach, zrujnowanych miastach... Za każdym razem musisz wykazać się walecznością

W tej sytuacji hordy potworów, służące twemu wrogowi, stają się bezwartościowe. Możesz w trakcie ataku przeciwnika rzucić Mgłę, która spowoduje, że monstra wycofają się w popłochu. Możesz obserwować reakcję wroga, kiedy jednym zaklęciem przeciągniesz na swą stronę jego najsilniejszą jednostkę. Tego typu rozwiązań jest w ETHERLORDS mnóstwo i skomplikowane walki z najmocniejszymi wrogami wymagają, abyś opanował rządzące grą zasady oraz potrafił powiązać działanie zaklęć ze specjalnymi umiejętnościami jednostek. Weterani MAGIC : THE GATHERING poradzą sobie śpiewająco, ale zasady są na tyle proste, że i nowicjusze na własnych błędach nauczą się, co należy robić.

Jak wygląda inteligencja komputerowych wrogów? Otóż, nie najgorzej. Przeciwnicy rozsądnie używają zaklęć, starają się jak najszybciej uzyskać i wykorzystać przewagę. Niestety, podobnie jak w komputerowej wersji MAGIC: THE GATHERING, istnieją takie momenty, w których komputer głupieje i nie korzysta z możliwości, które z całą pewnością wykorzystałby człowiek. Dziwią też przeprowadzane czasami przez komputer ataki z góry skazanych na porażkę. Jednak, zwłaszcza na początku, kiedy dysponujesz słabymi zaklęciami, komputerowi wrogowie mogą być bardzo wymagającymi rywalami.

Aby twój bohater skutecznie radził sobie na polach bitew, musi dysponować odpowiednio silnymi czarami. Kupić je możesz w zdobytych siedzibach czarodziei, ale żeby skorzystać z najmocniejszych zaklęć, siedziby te trzeba rozbudować. Do każdego bardziej skomplikowanego zaklęcia powinieneś kupić runy. Jeśli porównać czar do latarki, to runy pełnią rolę baterii. Możesz posiadać nawet



Każdy z twoich bohaterów dysponuje 15 kartami/czarami. Tylko od ciebie zależy jak silną stworzysz talię i jak skuteczna okaże się ona w czasie bitew



Na polach bitewnych zobaczysz mnóstwo przerażających kreatur

komplet najpotężniejszych zaklęć, ale bez runów – baterii będą one zupełnie bezużyteczne. Ponieważ każde użycie czaru wiąże się z utratą jednego runu, musisz dbać o to, aby stale zaopatrywać się w nowe. Wszystkie te zabiegi, rzecz jasna, kosztują i to w dodatku całkiem sporo. Zwłaszcza, że niektóre surowce naprawdę ciężko jest pozyskać, a zdarza się, że kopalnie są pilnowane przez dobrze wyszkolonych wrogów. Bohaterowie, którzy zwyciężają w bitwach, zbierają punkty i awansują na następne poziomy doświadczenia. Wtedy zwiększa się pula ich punktów życia, a także mogą poznać nowe umiejętności. Właściwy wybór tych ostatnich znacznie pomoże ci w czasie walk. W ciągu trwania każdej misji musisz wykonać zadanie. Zwykle jest to zniszczenie wrogiego zamku, lecz jeśli utracisz swój, gra kończy się klęską. Zamek jest najważniejszym budynkiem każdej cywilizacji. W nim powołujesz bohaterów, on dostarcza punky mana, w nim też można rzucać tzw. zaklęcia globalne, jeśli tylko je znasz.

ETHERLORDS to nie tylko dwie długie kampanie, ale również kilkanaście przygotowanych przez autorów misji oraz możliwość toczenia nieskończonej liczby pojedynków. Twórcy przygotowali kilkadziesiąt gotowych profili bohaterów, ale możesz tworzyć również swoje własne, decydując zarówno o wszystkich cechach i zdolnościach herosów, jak i o tym, z jakich zaklęć będą mogli oni korzystać.



Rosyjscy autorzy (znani ze znakomitej gry RPG, EVIL ISLANDS) i tym razem przygotowali program rewelacyjny od strony graficznej. Zrealizowane w 3D pojedynki są prawdziwym majstersztykiem. Wszystkie postacie zostały dopracowane w najmniejszych szczegółach. Ich ruchy i zachowania są naturalne, a na zbliżeniach możesz zobaczyć na przykład uderzającego maczugą ogra, wściekłego szczura zatapiającego zęby w ciele bohatera, koboldziego szamana, wysyłającego elektryczny pocisk czy lecącą z nieba kometę, trafiającą z impetem we wroga.

Gra rosyjskich autorów jest produktem bardzo interesującym, ale nie pozbawionym pewnych niedociągnięć. Przede wszystkim, rzuca się w oczy zbyt mała liczba kart - zaklęć. Jedno zastrzeżenie: słowa te piszę jako miłośnik MAGIC: THE GATHERING, gry będącej niedoścignionym wzorem. Być może dla osób, które pierwszy raz spotykają się z takim sposobem rozgrywki, ilość kart w ETHERLORDS będzie nie tylko wystarczająca, ale wręcz zatrważająca! Bardzo denerwuje fakt, że wykonanie jakiejkolwiek akcji (zdobycie kopalni, wejście do sklepu, podniesienie przedmiotu) automatycznie kończy turę bohatera. Autorzy tłumaczyli mi, że wynika to z chęci zdynamizowania rozgrywki wieloosobowej. Jednak pytanie w takim razie brzmi: dlaczego nie wprowadzono dwóch opcji, jednej przeznaczonej dla trybu single player i drugiej dla multiplayer? Celowo zrezygnowano z możliwości tworzenia wielokolorowych decków, w związku z czym bohaterowie Chaosu mogą stosować tylko czary Chaosu, bohaterowie Vitality tylko czary Vitality itp. Szkoda, ale wynika to z założeń misji, składających się na obie kampanie.

Bardzo ważnym elementem gry jest tryb multiplayer. Możesz tu nie tylko wziąć udział w kompletnych misjach, ale przede wszystkim zmierzyć się z innymi graczami w ramach pojedynku. Dzięki temu sprawdzisz, czy deck (zestaw twoich kart), który przygotowałeś i który spisywał się doskonale w czasie walk z komputerem, przyniesie ci również sukces w czasie konfliktu ze, znacznie przecież od komputera inteligentniejszymi, ludźmi.



Bohaterowie podróżują bez armii, a potwory są powoływane do życia tylko podczas bitew. Wtedy może jednak pojawić się ich mnóstwo!

http://www.etherlords.com



Na stronie znajdziesz mnóstwo informacji o grze, pliki graficzne i tapety. Jest tu także forum dyskusyjne

Etherlords **6-**

Strategia / Fishtank / Lemon

Cena: 99 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe: Pentium III 600, 64 MB RAM, akcelerator 3D

Grafika 6- Dźwięk 5+ Frajda 6-

+ Kapitalna grafika, emocjonujące pojedynki, możliwość toczenia walk z innymi graczami

– Pewne szczegóły aż proszą się o poprawki. Nie można składać wielokolorowych decków!

ETHERLORDS to po prostu wariacja na temat MAGIC: THE GATHERING. Ale za to jak znakomicie zrealizowana!

Tekst: Jacek „Randall" Piekara

RETURN TO CASTLE Wolfenstein

Gdyby nie Blazkowicz, alianci nie mieliby szans na wygranie drugiej wojny światowej...

Ten tekst będzie dość nietypowy, gdyż nie zamierzam pisać tu o oryginalnym „Wilczym Szańcu" z roku 1992. Wprawdzie RETURN TO CASTLE jest jego ideowym sukcesorem, warto jednak pamiętać, że są to dwie całkowicie różne gry, które łączy tylko postać głównego bohatera i, w ogólnym zarysie przynajmniej, miejsce akcji. Dzieli zaś – na dobrą sprawę – cała reszta.

Najnowsza produkcja ze stajni Activision to dzieło kilkudziesięcioosobowego sztabu ludzi. Koncept oraz silnik graficzny zapewnili specjaliści z Id Software. Oni także nadzorowali prace programistyczne i są odpowiedzialni za większość tego, co czeka na graczy w CASTLE WOLFENSTEIN. Utalentowani pracownicy



Na celowniku znajduje się UeberSoldat, czyli Super Żołnierz Wermahtu. Nie radzimy podchodzić bez rusznicy

Gray Matter Studios opracowali koncept większości poziomów i wygląd postaci oraz odbyli konsultacje w temacie wojskowych operacji specjalnych. Bardzo ciekawy i udany tryb gry sieciowej jest dziełem ludzi z Nerve, zaś dynamiczne wprowadzenie do gry stworzyli artyści z Blur Studios. Nad oryginalnym „Wilczym Szańcem" pracowało ledwie kilku programistów-entuzjastów. Czasy się zmieniły...

Udział tak wielu osób w jednym projekcie jest w RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN bardzo wyraźny. Gra bowiem nie zamyka się w sztywnych ramach tego, co zwykliśmy nazywać strzelaniną FPP – przygotowano wiele niespodzianek i większość z nich raczej cieszy. Jest RETURN... grą całkowicie różną od swego poprzednika i nie ma w tym absolutnie nic złego – samo „pociągnięcie świeżą farbą" tego, co poznaliśmy w roku 1992, nie przyniosłoby pożądanego efektu. Wszak przez ostatnie dziewięć lat wiele się zmieniło w dziedzinie gier FPP! RETURN... jest jaskrawym przykładem tych zmian.

Tak jak kilka lat temu, pogromcą posępnego zamczyska „Wilczy Szaniec" jest Amerykanin polskiego (!) pochodzenia, B.J. Blazkowicz. O ile w WOLFENSTEIN 3-D jego misja polegała w znacznej mierze na opuszczeniu zamku w jednym kawałku, o tyle dziś dowództwo aliantów posyła go wszędzie tam, gdzie tylko można rozbić kilka hitlerowskich głów. I tak, Blazkowicz (a ty wraz z nim) ucieka z „Wilczego Szańca", gdzie był przetrzymywany wraz z innym agentem i rozpoczyna wojnę z wojskami Trzeciej Rzeszy. Charakter misji bywa różny. W znacznej mierze są to dość


Panie i Panowie, oto jedyny w swoim rodzaju podrasowany mechanicznie żołnierz. Egzemplarz prototypowy...

wdzięczne zlecenia na wykonanie całkowitej demolki i wyniesienie, czego się da. Trafiają się też misje, w których strzelanina była najmniej wskazana, a liczyło się jak najcichsze przekradanie pod nosami Niemców. Wyraźne są w RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN inspiracje różnymi produkcjami, że wspomnę tu tylko te, które zdają się być najważniejsze – HIDDEN AND DANGEROUS (klimat niektórych, zwłaszcza plenerowych, zadań), THIEF (częsta potrzeba działania w całkowitej skrytości) i... JEDI KNIGHT (konstrukcje misji i pojawiające się tu i ówdzie atrakcje). To, że WOLFENSTEIN jest czymś inspirowany, nie oznacza wcale, że staje się tej rzeczy jakąś nieudolną kalką. Autorzy gry powybierali z innych to, co akurat było im potrzebne do stworzenia świetnej gry.

Jest bowiem faktem, że w „Powrocie do Wilczego Szańca" nie ma elementów słabych. Bodaj największym niedopracowaniem jest to, że modele zabitych przeciwników jakby „zawieszały się" kilka centymetrów nad ziemią lub w ścianie. Zarówno tryb gry dla pojedynczego gracza, jak i dla całej ich grupy, opracowany zostały po mistrzowsku (nie bez znaczenia jest fakt, że nad poszczególnymi trybami pracowali różni ludzie). To, co przygotowano dla samotnego użytkownika, nudzić się nie pozwala – poszczególne mapy starczają z reguły na mniej więcej pół godziny gry, często pojawiają się nowi wrogowie, zaś giwery znajdujesz na tyle szybko, że te stare nie zdążą się jeszcze znudzić. Zresztą, środków eksterminacji jest w RETURN... całe mnóstwo i gdyby nie fakt, że najwyraźniej zapomniano o opcji „alternate fire", uznałbym ten element gry za mistrzowski. Doskonale przygotowano za to inny wymiar programu. Mam tu na myśli mapy. Pod względem ich złożoności, przychodzi mi do głowy jedynie porównanie do surrealistycznej ALICE. Szczególnie klimatycznie wypadają tu wnętrza tytułowego zamczyska, gdzie po korytarzach snuje się mgła, a koślawe schody zdają się ciągnąć w nieskończoność.

Wprawdzie gra nie epatuje w jakiś szczególny sposób brutalnością, ale jest w niej jednak kilka krwawych i nieprzyjemnych scen, których młodzi ludzie oglądać nie powinni.

Przynajmniej kilka słów należy się rewelacyjnemu trybowi sieciowemu. W przypadku takiej gry jak WOLFENSTEIN, bardzo łatwo było urządzić całkowitą rzeźnię, lecz ludzie z Nerve dowiedli, że potrafią załatwić sprawę w sposób inteligentny. Także sesje grupowe (sic!) opierają się na znanym schemacie walk typu ASSAULT, gdzie jedna grupa atakuje broniony przez drugą grupę obiekt. Podział na przeciwne drużyny jest w RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN dość prosty – zawodnicy aliantów wystawieni są przeciwko reprezentantom Osi.

Ulepszony i wymagający dobrego sprzętu WOLFENSTEIN to gra bardzo udana, choć nie potrafię wyzbyć się uczucia niedosytu, gdyż brakowało mi pewnych rzeczy – choćby znanej z THIEF czy RED FACTION możliwości wynoszenia i ukrywania ciał pokonanych przeciwników czy też rozwalania ścian. Z drugiej jednak strony, doceniam ogrom pracy, jaki został w grę włożony i jestem w pełni świadom faktu, że nowe elementy można wprowadzać do gry w nieskończoność. Dlatego też „Wilczemu Szańcowi" przyznaję wysoką ocenę, a ciebie czytelniku gorąco namawiam do zabawy.


W RTCW dzieje się wiele. Tego strzelającego Niemca goni cała sfora chodzących trupów



http://www.castlewolfenstein.com



Bardzo dobra strona. Znajdziesz tutaj w zasadzie wszystko. Nie działa tylko odnośnik do strony Gray Matter Studios...


Tak działa najsilniejsza giwera w całej grze. Z reguły to my z niej strzelamy, ale ...

Return To Castle Wolfenstein

5+

FPP / Activision / LEM

Cena: 169 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium III 733MHz, 256 MB RAM

Grafika 6 | Dźwięk 5 | Frajda 6

+ Gra jest niesamowicie wciągająca, miłośnicy „starego" WOLFENSTEINA też będą zachwyceni

– Dużo krwi i brutalnych scen, do tego wymagania sprzętowe mogą ostudzić zapał wielu graczy

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN to bardzo dobra gra, jednak ze względu na treść polecana tylko dojrzałym graczom

Tekst: Azelmo von Dirt

IŁ 2 SZTURMOWIK™

Miłośnicy symulatorów lotu od dość dawna nie mieli powodów do radości. Dlatego komputerowych lotników elektryzowały zapowiedzi powstającej w Rosji gry IŁ 2 SZTURMOWIK

Gra oferuje możliwość uczestniczenia w konflikcie zbrojnym na wschodnim froncie II wojny światowej po obu walczących stronach. **Jako Rosjanin możesz wcielić się w pilota sławnej „czarnej śmierci", czyli samolotu Ił-2 i uczestniczyć głównie w misjach szturmowych. Po stronie niemieckiej dostępna jest tylko kampania w dywizjonie myśliwskim.** Gra obejmuje okres całej wojny – od ataku na Związek Radziecki aż po walki w oblężonym Berlinie. Oprócz kampanii dostępne są misje pojedyncze, trening, a także dwa edytory misji. Bardzo interesującą opcją jest też możliwość zapisania w pliku całej misji i późniejszego odtworzenia jej w postaci filmu.

W grze możesz latać na ponad 30 typach maszyn – od szturmowego Ił-2, poprzez całą gamę radzieckich myśliwców, do niemieckich maszyn w rodzaju Me-109 i Fw 190 w różnych wersjach. Producent gry obiecuje regularne publikowanie dodatków, które zawierać będą nowe mapy, skórki do samolotów, a także maszyny.

Na pierwszy ogień postanowiłem zostać pilotem Ił-2. Potężny, latający czołg – tak w skrócie można określić ten samolot. Zapłon silnika, hamulce, start i pierwsze zaskoczenie – realizm jest niesamowity. Ekstra! Dodatkowo, widoki roztaczające się z kokpitu przyprawiły mnie o żywsze bicie serca. Po starcie dołączyłem do mojej grupy i zająłem się podziwianiem przesuwającego się krajobrazu. A jest co podziwiać. Rozległe lasy, osiedla i wioski, niebo upstrzone chmurami. Po chwili dowódca grupy poinformował, że zbliżamy się do celu – zgrupowania niemieckich pojazdów pancernych, szykujących się do ataku na jednostki radzieckie. Wkrótce zobaczyłem bitwę...

Misje są zróżnicowane, a specyfika frontu wschodniego polegała na tym, że jednostkom myśliwskim zdarzało się wykonywać zadania przeznaczone zazwyczaj dla innych rodzajów lotnictwa, zwłaszcza w początkowym okresie walk. Ma to swoje odzwierciedlenie w stawianych ci zadaniach. Możesz dostać rozkaz zniszczenia kolumny zaopatrzeniowej czy też rozpoznania jakiegoś terenu. **Bardzo dobrze odzwierciedlono uszkodzenia, jakim w walce powietrznej podlega pilotowana przez ciebie maszyna.** Są one dynamiczne i wpływają na zachowanie się samolotu w powietrzu. Zresztą – spróbuj sam wrócić do bazy z odstrzeloną połową skrzydła, czy niemal oderwanym statecznikiem poziomym. A takie właśnie uszkodzenia może wytrzymać Ił-2. Znane są historyczne przypadki, gdy tak ciężko uszkodzone samoloty wracały na lotnisko macierzyste, i tego samego można spróbować w grze.

Gra jest naprawdę niesamowita i zdecydowanie warta swojej ceny. Nie dość, że otrzymujesz bardzo dobry symulator, to dodatkowo liczne grono entuzjastów tego tytułu zajmuje się już opracowywaniem nowych samolotów (zapowiadane są nawet polskie), misji i kampanii, to czeka cię jeszcze walka w Sieci z innymi pilotami. Od bardzo dawno nie było tak udanego, dobrze napisanego i świetnie wyglądającego symulatora.


Ił 2 jest solidnie wyposażony w „argumenty"


Trafienie w silnik prawie zawsze oznacza katastrofę


Walki powietrzne z Luftwaffe były niezwykle zacięte – okazało się, że radziecki sprzęt jest skuteczniejszy niż przewidywali niemieccy generałowie

Ił-2 Szturmowik 5+

Symulator / Ubis Soft / CD Projekt

Cena: 129 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium II 600, 256 MB RAM, akcelerator 3D

Grafika 6 Dźwięk 5- Frajda 6

(+) Niezwykle dopracowany symulator lotu. Prawdziwa wojna w powietrzu. Musisz to mieć!

(–) Problemy z zabezpieczeniem w grze. Niektóre PC mogą nie zechcieć uruchomić tej gry i już

Gra dla każdego, kto chce polatać i powalczyć. Opcje trudności można dostosować do wymagań każdego gracza!

http://www.il2sturmovik.com



Oficjalna strona gry. Forum dyskusyjne, liczne pliki dodatkowe, newsy, galeria screenów i misji. Warto tu zajrzeć

Tekst: Artur „Pendragon" Marciniak

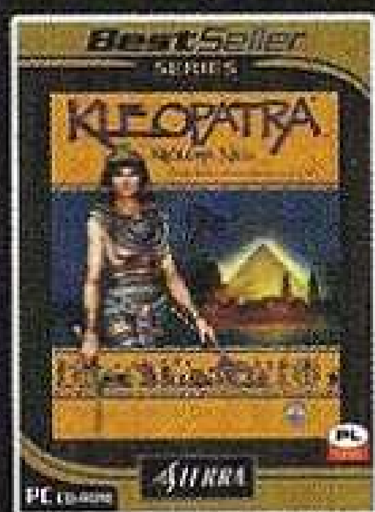


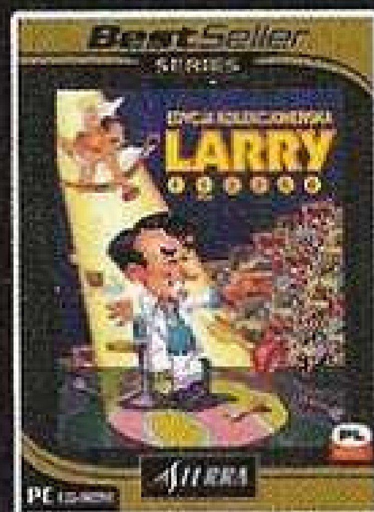
Tylko nieliczni zostaną wybrani.

BestSeller SERIES™

PRZETRWAJĄ TYLKO NAJLEPSI

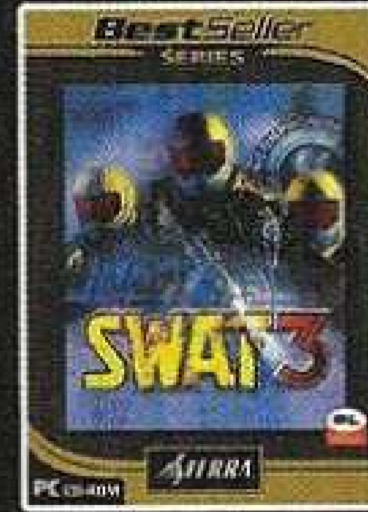

Gabriel Knight 3


Kleopatra


Kolekcja Larry


Cezar 3


Homeworld


Swat 3

Wszystkie gry już w sprzedaży za jedyne 49 złotych. W każdej znajdziesz coś eXtra.

SIERRA
www.sierra-online.co.uk

© 2002 Sierra On-Line. All rights reserved.



Czasem trzeba opuścić miłe głębiny i powojować z wszędobylskimi samolotami

SILENT HUNTER II

Dzieje powstawania tej gry są równie fascynujące jak jej przebieg. Po wielu problemach i zmianie dystrybutora wreszcie trafia do sklepów



Na kogo wypadnie, na tego bęc! Kapitan tego transportowca za chwilę przeżyje (albo i nie) ciężkie chwile. Wyobraź sobie, jaka to będzie piękna katastrofa!

Jednym z ważniejszych frontów drugiej wojny światowej były rozległe obszary Atlantyku. Tam, zarówno na powierzchni, jak i w oceanicznej głębinie, trwała walka, od której zależały losy Wielkiej Brytanii. Brali w niej udział ludzie zamknięci wewnątrz stalowych korpusów U-bootów, a także marynarze okrętów i statków wiozących zaopatrzenie dla walczącego Albionu. Odtworzenia tych zmagań podjęto się w grze SILENT HUNTER II, będącej kontynuacją programu sprzed pięciu lat. Pierwsza część przedstawiała zmagania na Pacyfiku, a gracz wcielał się w postać dowódcy amerykańskiego okrętu podwodnego. W drugiej natomiast możesz stanąć po przeciwnej stronie i poprowadzić do walki niemiecką łódź podwodną.

Po krótkiej instalacji i dokonaniu wyboru opcji graficznych (niestety, są one bardzo ubogie, a najwyższa możliwa do uzyskania rozdzielczość to zaledwie 800x600), znajdujesz się w menu głównym programu. Podobnie jak pozostałe ekrany, menu zilustrowane zostało pochodzącym z okresu wojny niemieckim plakatem propagandowym, związanym z Kriegs-marine, czyli niemiecką marynarką wojenną. Stąd możesz wybrać interesujący cię tryb gry (kampanię lub misję) lub zapoznać się z danymi technicznymi oraz wyglądem okrętów i samolotów, jakie pojawiają się w grze. Dodatkowo można obejrzeć serię krótkich filmów, w których walkę w głębiach oceanicznych wspomina Erich Topp, były dowódca niemieckiego okrętu.

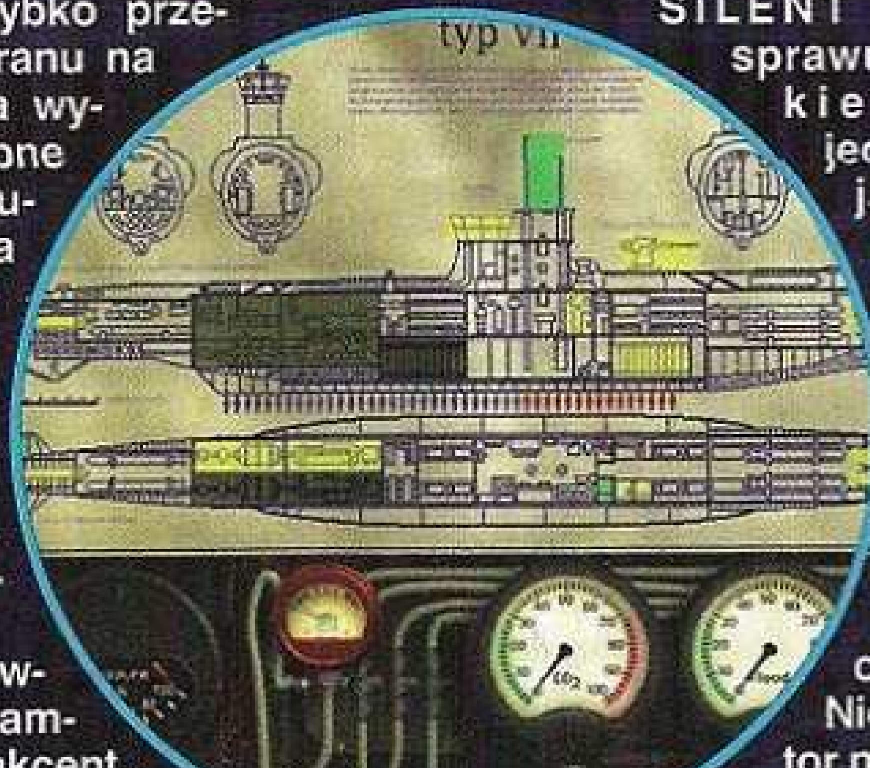
Po zapoznaniu się z instrukcją powinieneś nieco poćwiczyć i przełożyć zdobyte umiejętności teoretyczne na solidny tonaż za-

topionych statków wroga w praktyce. Służą do tego trzy ćwiczebne misje, które mają zapoznać cię z konkretnymi aspektami manewrowania i walki na morzu. Warto je kilkakrotnie rozegrać, żeby dokładnie poznać funkcjonowanie okrętu i broni, w jaką jest wyposażony. Poza tym zestrzelenie atakującego samolotu nie jest proste, a w misjach treningowych można poćwiczyć oko bez żadnego ryzyka.

Grafika programu przypomina nieco tę, z którą miłośnicy morskich symulacji zetknęli się w programie FIGHTING STEEL (pojawił się na rynku niemal dwa lata temu). Ogólnie mówiąc, jest poprawna, ale niczym specjalnym nie zachwyca. To prawdopodobnie skutek długiego okresu produkcyjnego, gdyż pierwsze prace nad grą rozpoczęły się kilka lat temu. Funkcjonalnie i nieźle wyglądają natomiast panele, dzięki którym sprawujesz kontrolę nad okrętem (kiosk, torpedownia, maszynownia itd.).


Statek trafiony torpedą potrafi zatonąć NAPRAWDĘ szybko...

Sterowanie jest stosunkowo proste. Korzystając z klawiatury bądź klikając, możesz wydać właściwie każde polecenie. Możliwe jest zarówno wykreślenie nowego kursu dla okrętu, jak i wydanie rozkazu alarmowego wynurzenia. Żeby szybko przechodzić z ekranu na ekran, można wywołać potrzebne funkcje kierując myszkę na brzeg ekranu, gdzie wyświetlą się panele, z których można wydać potrzebne rozkazy.



Tyle rurek, wskaźników i wajch! Dziwne, że taka łódź w ogóle działa...

Już w pierwszej misji kampanii (mały akcent polski – zadanie gracza polega na przechwyceniu w przededniu wybuchu II wojny światowej płynących do Anglii polskich niszczycieli) daje się zauważyć, że autorzy świetnie oddali zarówno dźwięki otoczenia, jak i samej jednostki. Kiedy znajdujesz się w pomieszczeniu operatorów nasłuchu, oprócz szumów otaczającej cię morskiej głębiny możesz wyraźnie usłyszeć dźwięki wydawane przez śruby jednostek nawodnych. Jest to zresztą jeden z istotnych wskaźników, umożliwiających kapitanowi okrętu podwodnego określenie położenia wroga. Peryskop jest, oczywiście, znacznie bardziej dokładny, jednak jego zasięg jest niewielki, dlatego można go użyć dopiero, gdy twój cel znajduje się bardzo blisko.

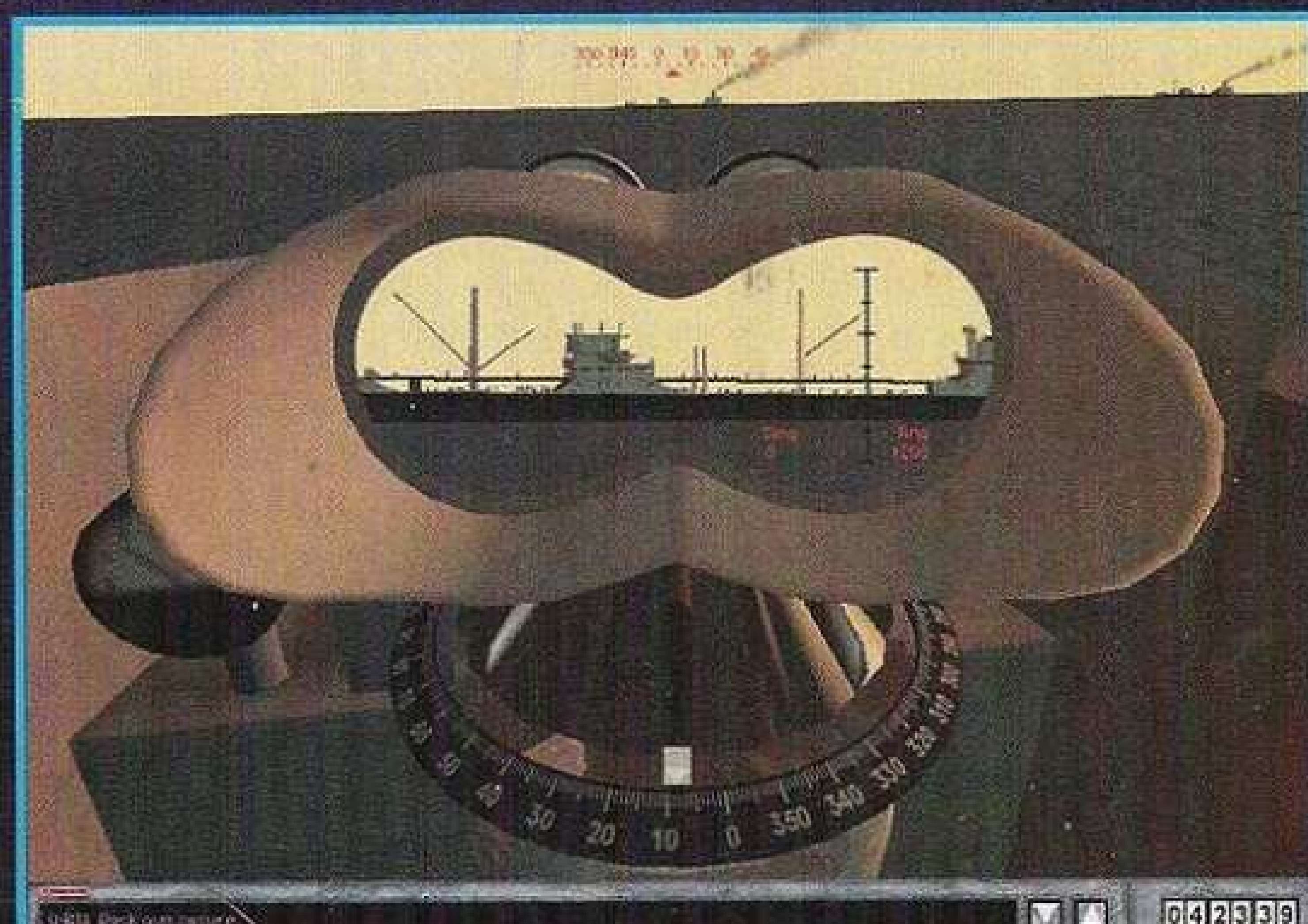
Jednym słowem, cała sztuka udanego polowania na wroga polega na takim ustawieniu jednostki, by można było z bliskiej odległości oddać celny strzał torpedowy, a następnie błyskawicznie uciec w morskie głębiny, gdzie być może uda się przetrwać atak rozjuszonego wroga. Alianckie niszczyciele i eskortowce są tak doskonałe, że wykrycie okrętu nie sprawia im większej trudności. Najlepszą obroną w grze jest zachowanie, które w rzeczywistości byłoby ostatnią deską ratunku dla załogi okrętu podwodnego, czyli oddanie strzału torpedowego z bliskiej odległości w atakujące okręty. Na szczęście dla amatorów gry ukazał się nieoficjalny patch, w którym zmniejszono skuteczność ataków wroga oraz dodano kilka innych ciekawych opcji (np. dodatkowe efekty graficzne i dźwiękowe). Irytujące natomiast są błędy w działaniu sztucznej inteligencji. Kilkakrotnie zdarzyło mi się widzieć wroga rozbijającego się o brzeg morski. Ogólnie rzecz biorąc, SILENT HUNTER II sprawuje się całkiem nieźle, jednak pojawiające się tu i ówdzie błędy dowodzą, że zaprogramowane procedury nieprędko dorównają myśleniu człowieka! Niestety symulator nie oferuje żadnych możliwości gry w Sieci (choć podobno niebawem ma pojawić się patch, dzięki któremu będzie to możliwe).

Kampania, składająca się z około dwudziestu misji luźno opartych na wydarzeniach historycznych, rozczarowała mnie. Jest od początku do końca zaplanowana przez twórców programu. W czasach, gdy zmienne środowisko walki jest niemal powszechne w symulatorach (a w symulatorze łodzi podwodnej widziane było już w świetnej grze SILENT STEEL), postawienie na tego rodzaju rozwiązanie jest dużym błędem. Dochodzi do sytuacji, gdy po wyjściu poza obszar działania określony rozkazami, na morzu nic się nie dzieje. Po prostu ktoś, kto projektował misje, nie uwzględnił takiego działania gracza. A szkoda! Miło byłoby, wracając do bazy, napotkać coś innego niż tylko bezkresną monotonię wody.

Program przeznaczony jest dla graczy, którzy cenią sobie realia historyczne (wiernie odtworzono zachowanie różnych typów okrętów podwodnych, ich wyposażenie, także częste na początku wojny awarie torped). Przeciętny gracz nie znajdzie w SILENT HUNTER II nic, co by go przyciągnęło na długie godziny do ekranu monitora. Inaczej mówiąc, miłośnicy okrętów podwodnych będą bardzo zadowoleni, a wszyscy pozostali mogą sobie spokojnie darować kupno tego programu.



Walka z wrogimi samolotami raczej nie należy do standardowych czynności załogi łodzi podwodnej, zdarzają się jednak sytuacje, kiedy jest to nieuniknione



Jednym z powodów, dla których Stany Zjednoczone zaangażowały się w drugą wojnę światową, były ataki U-bootów na konwoje płynące z USA do Anglii

http://www.silenthunterii.com



Witryna zawiera opis gry, kilka screenów i nie należy do specjalnie ciekawych. Wartościowe są jedynie odnośniki

Silent Hunter II — 4+

Symulator / UbiSoft / Play It

Cena: 99 zł — PC / GBC / GBA
Multi: ✗ — PSX / PS2 / DC

Wymagania sprzętowe: Pentium 266, 64 MB RAM, 650 MB HDD

Grafika 3+ Dźwięk 4+ Frajda 4+

\+ Oryginalny temat, dobry dźwięk, solidny symulator dla fanatyków gatunku

– Grafika sprzed 2 lat, liniowa kampania, brak interesujących misji i urozmaiceń

Tytuł przeznaczony raczej dla wielbicieli gatunku. Przeciętnemu graczowi raczej nie przypadnie do gustu

Tekst: Artur „Pendragon" Marciniak

Disney · PIXAR

MONSTERS, INC.

Scare Island

O ile w Polsce dzieci straszy się Babą Jagą, tak za wielką wodą sposób na niesforne bachory jest zgoła odmienny

Każdy, kto ma własne dziecko lub przynajmniej styczność z niewyrośniętą jeszcze latoroślą, wie zapewne, jak zmusić "małego diabełka" do zjedzenia obiadu czy też spokojnego zaśnięcia wieczorem. Niezawodnym sposobem jest przestraszenie brzdąca, a najlepszym materiałem do tego Baba Jaga. Wiedźma, jak wiadomo, chciała zjeść Jasia i Małgosię po tym, jak ci próbowali zdemolować jej domek na kurzej łapce. Cała bajka skończyła się oczywiście szczęśliwie dla Jasia i Małgosi, a mimo to Baba Jaga nadal jest postrachem niesfornych dzieciaków. Zupełnie inaczej dzieje się w Ameryce. Tam młodsza część populacji straszona jest potworami, które zamieszkują szafy postawione w dziecięcych pokojach. Jeżeli dziecko szybko nie zaśnie – z szafy wyjdzie straszydło i się nim odpowiednio zajmie. Urocze.

Mimo że film z wytwórni Walta Disneya dopiero ma się ukazać na ekranach polskich kin, za wielką wodą zdążył już odnieść spory sukces. Nawiązuje do niego także gra na PS2. Tytułowa MONSTERS INC. to nic innego jak firma zajmująca się szkoleniem potworów tak, aby te skutecznie radziły sobie z niesfornymi dzieciakami.

Przezabawne perypetie młodych adeptów tej niebanalnej sztuki straszenia można teraz śledzić na ekranie telewizora. Grając najpierw w wersję na PS2, a potem odpalając tą na PS One, byłem niemile zaskoczony. Obie wersje ukazały się w tym samym czasie, a mimo to różnią się tak znacząco pod względem graficznym, że aż trudno uwierzyć, że to ta sama gra! Wiekowa już pierwsza wersja konsoli PSX nie jest w stanie pokazać wszystkich fajerwerków graficznych, jakie przygotował zespół ze studia PIXAR.

Jak najlepiej przestraszyć dziecko? Wynająć potwora z szafy!

Grafika, trzeba przyznać, bardziej odstrasza niż przyciąga. Przy bezpośrednim porównaniu można spokojnie stwierdzić, że wersja na PSOne wygląda wyjątkowo paskudnie! Cóż, czyżby nie dało się z niej wycisnąć nic więcej?

Sama gra to bardzo prosty w założeniu action-adventure, z domieszką zagadek logicznych i odrobiną czystej zręcznościowej zabawy. Jej głównym celem jest uzyskanie oficjalnej licencji na straszenie dzieci. Zabawa polega na egzekwowaniu od maluchów okrzyków przerażenia, które uzyskuje się, naciskając w odpowiednim momencie konkretny przycisk na padzie. Jest przy tym dużo śmiechu, ponieważ bohaterowie robią zabawne miny, wyjątkowo się przy tym gimnastykując.

MONSTERS INC. to gra przeznaczona dla młodszego odbiorcy. Ta część braci komputerowej zachwyci się dużą dawką humoru i wyjątkową grywalnością, pozwalającą w pełni zidentyfikować się z bohaterami przygody. Niestety wersja na PSOne nie nadaje się dla nikogo, kto choć odrobinę ceni sobie w grach jakość oprawy graficznej. Użytkownicy PS2 natomiast, jeśli tylko tytuł im się spodoba, mogą bez zbędnych wątpliwości spróbować szczęścia w straszeniu dzieci.

Zaraz się zaczaję, a potem wykonam swoją robotę

Ciekawe, dokąd prowadzi to wejście i co czeka po drugiej stronie...

http://disney.go.com/disneypictures/monstersinc/



Na stronie znajdziesz dużo informacji o postaciach, zobaczysz ich wizerunki, poznasz

Monsters Inc. 4

Arcade / Pixar / SONY

Cena: 229 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✗	PSX	PS2	DC

Wykorzystuje:
Memory Card, Dual Shock, Dual Shock 2

Grafika 4 Dźwięk 4 Frajda 4

\+ Superzabawa, duża dawka grywalności i dowcipu, fajne stworki

− Wersja na PSX ma zdecydowanie gorszą grafikę, która teraz już nikogo nie zachwyci

Michał „Krooger" Cichy; Materiały graficzne SONY Poland

ZAX

PL

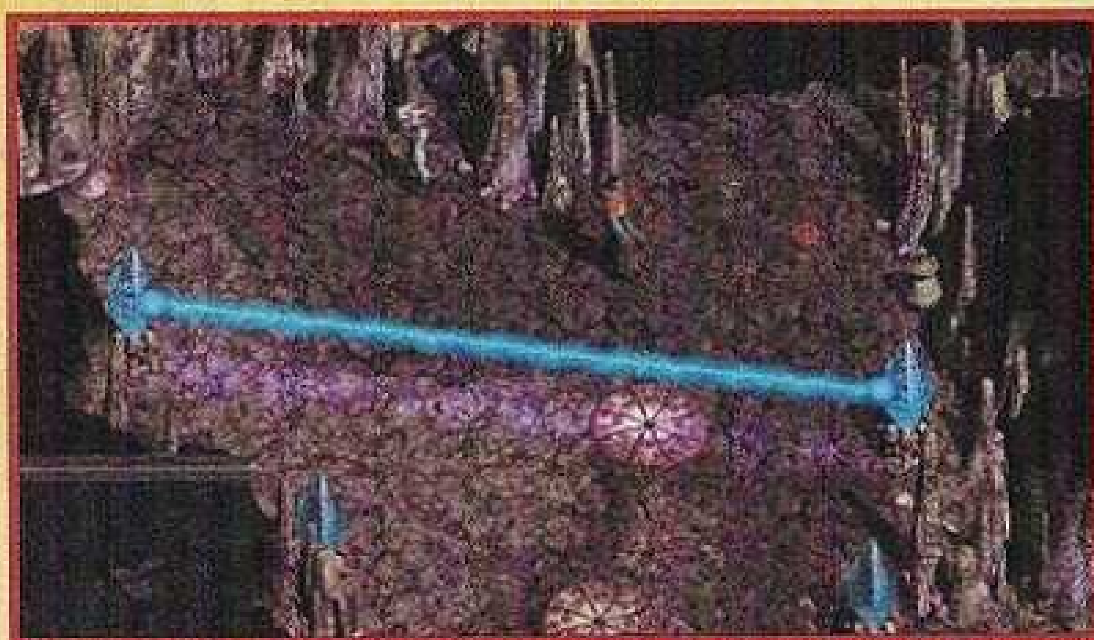
Zawsze chciałem być galaktycznym wojownikiem. Tylko gdzie się podział mój nos!?

Zax to osobliwy jegomość, w którego wcielisz się podczas gry. **Podczas rutynowych prac badawczych w Kosmosie twój pojazd zostaje bez powodu ostrzelany. Aby uniknąć katastrofy, musisz awaryjnie lądować na planecie, z której cię zaatakowano.** Kiedy wylądujesz, musisz zbadać, kto i z jakiego powodu cię tak bardzo nie lubi. Już po pierwszym kontakcie z tubylcami wiesz, że zanim opuścisz niegościnne progi tej planety, nie będziesz miał lekko. Po rutynowej eksploracji okolicy i zagłębieniu się w puszczę, która ciągnie się aż po horyzont, uda ci się dowiedzieć kilku istotnych szczegółów. Jak się okazuje, zostałeś tu „sprowadzony" przez przyjazną część ludności, zamieszkującą ową planetę. Mają oni kłopoty z gniewnym bogiem Omem i hordami jego żołnierzy. Dotychczas mieszkańcy czekali na znak z niebios. Czyżby na ciebie? **Nie możesz naprawić swojego statku, więc zostajesz na planecie i stajesz się Galaktycznym Wojownikiem. Gratulacje!**

Wygląd Zaxa na początku nie pomaga utożsamić się z bohaterem. Brak nosa (może on wcale nie oddycha!) i nieco „chropowata skóra" nie są tym, czym można by się chwalić wśród kolegów. Na szczęście, maniery Zaxa godne są samego Duke Nukem'a! Już po kilku minutach przełamują pierwsze lody i gracz zupełnie zatapia się w przygodzie na nieznanej planecie. **Nie wnikając zbytnio w problemy ludności, Zax pomaga im zwalczać natarczywych mutantów, kompletując przy okazji elementy potrzebne do naprawy swojego statku.** Nie wie jeszcze, jak wielką rolę ma przypisaną.

ZAX to gra z półki action-adventure. Porównując ją z obecnie dostępnymi na rynku tytułami, nie można się powstrzymać od stwierdzenia, że jest jedną z bardziej nietypowych produkcji ostatnich miesięcy. Bardzo odważnym krokiem jest sposób zaprezentowania akcji. Całkowicie dwuwymiarowy, pozbawiony wymogu posiadania akceleratora graficznego, rzut izometryczny, który odszedł już jakiś czas temu do lamusa, tutaj prezentuje się znakomicie. Zax widziany jest ze wszystkich stron, a lokacje zostały tak skonstruowane, że nie ma możliwości, abyś stracił go z oczu! Ekran przesuwa się w taki sposób, aby uchwycić jak największe pole widzenia. Samo sterowanie bohaterem może przypominać to znane z gier FPP! Również umiejętność skutecznego manewrowania, wyćwiczona w bataliach na arenach choćby QUAKE, przyda się w ZAXIE. **Spora ilość wrogów, różnorodność uzbrojenia i sam charakter rozgrywki sprawią, że nieco starsi gracze spróbują porównać ZAXA do hitu sprzed lat, ALIEN BREED.** Na czystej akcji jednak porównania się kończą, ponieważ ZAX, oprócz solidnej dawki strzelania, oferuje wciągającą historię, w którą bohater bardzo sprytnie został wplątany. Połączenie tych czynników sprawia, że skromnie na początku wyglądający ZAX już po niedługim czasie okazuje się bardzo wartościowym produktem, wyposażonym we wszystkie cechy charakteryzujące tytuły najwyższych lotów!


Efekty graficzne wyglądają wyjątkowo ładnie, dzięki czemu gra nie nudzi się bardzo długo


Teren gry jest bardzo zróżnicowany. Możesz zwiedzić nawet jaskinie, jakich nie powstydziłaby się rasowa gra RPG!


Twój statek kosmiczny uległ częściowemu zniszczeniu. Zanim opuścisz tę dziwną planetę, minie jeszcze trochę czasu

http://www.jowood.com



Interesująca strona producenta tytułu. Znajdziesz tu podstawowe informacje, trochę grafiki, opis gry, demo

Zax - Galaktyczny Wojownik 4+

Action-Adv./Reflexive/CD Projekt

Cena: 49,90 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium II 350MHz, 64MB RAM, 800MB HDD

Grafika 4+ Dźwięk 4 Frajda 5

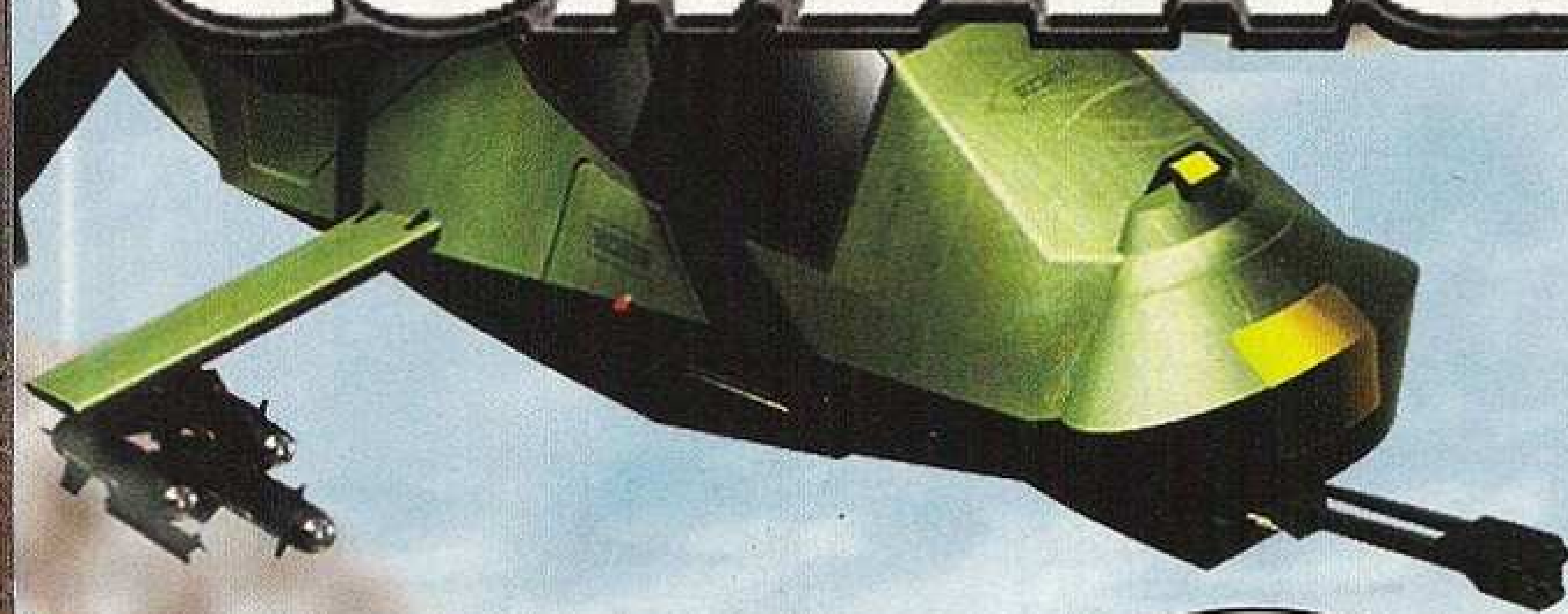
+ Tryb Multiplayer, wciągająca fabuła i nietuzinkowa oprawa graficzna!

− Miejscami lekko monotonny wystrój terenu, mało urozmaiceni przeciwnicy

ZAX to świetnie przygotowany, staroszkolny tytuł godny polecenia niemal każdemu. Powinien spodobać się także tobie

Tekst: Michał „Kroogel" Cichy

COMANCHE 4







Gdy wszystko wokół wybucha ciężko jest skupić się na zadaniu



Teren górzysty w C4 jako żywo przypomina Afganistan



Nie ma wielu rzeczy równie efektownych jak salwa rakietowa

Prawdziwe symulatory czegokolwiek, co lata, cechują się mnogością klawiszy, które trzeba wykuć na blachę, żeby w ogóle uruchomić silnik, żargonem, który wypełnia grubaśne podręczniki i stosunkowo niewielką popularnością wśród graczy. W końcu zamiast wkuwać, że kombinacja klawiszy Alt i E w trybie walki powietrze-powietrze uruchamia komputer pokładowy, łatwiej jest odpalić kolejnego QUAKE'A i bez skomplikowanych zabiegów przygotowawczych trochę sobie pofragować. Ha! Nadszedł jednak czas, że postrzelać do celów można już nie tylko w zaułkach kosmicznych baz czy w dżunglach obcych planet. **Najnowsza gra firmy Novalogic, COMANCHE 4, sadza cię za sterami ultranowoczesnej zabawki amerykańskiej armii, śmigłowca bojowo-rozpoznawczego RAH-66 Comanche.** Co najważniejsze, wszystkiego, co trzeba wiedzieć, by skutecznie stawiać czoła wrogowi, możesz nauczyć się w pięć minut.

Brzdęk. Ten kolega już ci nie zagrozi...

Cóż – gra wyświetlająca się w tempie jakichś 5 klatek na sekundę nie należy do przyjemnych. Powiedzmy sobie szczerze – grafika COMANCHE 4 nie powala na kolana, jednak sam program potrafi dać popalić nawet dość silnym komputerom (ja grałem na PIII 550Mhz, z kartą graficzną Annihilator Pro). Dziwne, ale trzeba nad tym przejść do porządku dziennego. Warto jednak zwrócić uwagę na efekt falującej wody, gdy przelatujesz nisko nad jej taflą...

Symulator oferuje sześć kampanii zawierających po pięć misji. Stawiane zadania są stosunkowo zróżnicowane – od ochrony luksusowego jachtu gdzieś na Filipinach, do zniszczenia bazy terrorystów zagrażających stabilności Białorusi(!). Wszystkie misje zrealizowane są w sposób znany z podobnych programów – leci się od punktu A do punktu B, spotyka wrogów, niszczy ich, leci się dalej itd... Brak choćby śladów dynamicznej kampanii – wszystkie wydarzenia są z góry wymyślone.

Miłośnicy wspomnianych na początku gier FPP powinni naprawdę poczuć się usatysfakcjonowani COMANCHE 4. Nie dość, że elementy symulacyjne zostały zredukowane do minimum, dodatkowo twój helikopter jest niemal niezniszczalny – chyba jedynie bezpośrednie władowanie go w glebę skończy się fajerwerkiem. Niestety – niezniszczalność nie ma zastosowania, gdy jesteś celem ostrzału. Pociski wroga są zadziwiająco skuteczne i czasami jedna dobrze wycelowana rakieta wystarcza do wyeliminowania cię z gry... Na szczęście to samo można powiedzieć o twoim uzbrojeniu...

Kiedy skończysz już krótkie kampanie, możesz zagrać w Sieci na serwerze Novalogic. Walka z ludzkim przeciwnikiem jest jeszcze bardziej zbliżona do strzelanek – istnieje nawet coś takiego, jak deathmatch!

Do programu dołączony jest edytor misji, dzięki któremu można stworzyć kolejne zadania dla komputerowych pilotów.

Comanche 4 — **5+**

Symulator /Novalogic / IM Group

Cena: 99 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe: Pentium II 450, 32 MB RAM, 200 MB HDD, 16 MB akcelerator 3D

Grafika 4 · Dźwięk 3 · Frajda 4

\+ Strzelanka w skórze symulatora, bardzo ciekawa i wciągająca rozgrywka

– Skacze, wolę prawdziwe symulatory, oprócz tego gra się bardzo przyjemnie

Miłośnicy QUAKE'A mogą odetchnąć świeżym powietrzem, natomiast ci, którzy lubią realistyczne gry, niech zajmą się IŁ 2 Szturmowik

http://www.novalogic.com



Oficjalna witryna gry została wykonana dość przeciętnie – demo, łatka, screeny i niestety niewiele więcej

Tekst: Artur „Pendragon" Marciniak

Atak terrorystyczny na WTC rzucił cień na rynek gier. Wielu graczy obawiało się, iż FS 2002 może nigdy nie trafić do sklepów...

Microsoft Flight Simulator 2002

Po ataku z 11 września słychać było opinie, że właśnie ta wierna symulacja lotu serii maszyn Boeing z dokładnym odwzorowaniem miasta Nowy York mogła stać się przewodnikiem dla terrorystów. Żądano nawet, by sprzedaż nowej wersji gry została wstrzymana. Na szczęście symulator ukazał się i podbija serca graczy.

FLIGHT SIMULATOR 2002 to kolejna doskonała gra produkcji Microsoft. **Priorytetowym celem autorów było maksymalne zbliżenie komputerowej symulacji do rzeczywistości.** Każdy szczegół tej gry, o ile jeszcze można tak nazwać ten produkt, został starannie dopracowany do najmniejszych szczegółów – sposób prowadzenia samolotów, dokładne odwzorowanie ukształtowania terenu i zabudowań, wygląd kokpitów poszczególnych maszyn, fizyka lotu, a nawet rozkładanie się cieni wewnątrz kabiny. Co ciekawe, do zbudowania wirtualnych map miast użyto zdjęć satelitarnych oraz zrobionych z samolotu. Wiele widoków w FLIGHT SIMULATOR wygląda identycznie jak te rzeczywiste, za co autorom należą się wielkie brawa.



Przelot nad Wielkim Kanionem Colorado może dostarczyć niezapomnianych wrażeń. Co za widoki! Bezkresne pustkowia Ameryki w dole i błękit nieba w górze...

Gra ta to najbardziej rozbudowany symulator samolotów cywilnych dostępny obecnie na rynku. W porównaniu do poprzedniej części gry dodano kolejne 1000 nowych lotnisk, rozsianych po całym świecie – razem masz już 21000 różnych miejsc do lądowania, o ile nie bierzesz pod uwagę „twardego lądowania". Ilość dostępnych maszyn zwiększyła się do 12. Między innymi możesz siąść za sterami ogromnego pasażerskiego Boeing 747-400, Learjet 45 – małego odrzutowca dla biznesmenów, śmigłowca Bell 206B JetRanger III czy chociażby Extra 300S – samolotu, przeznaczonego do akrobacji powietrznych. Naprawdę jest w czym wybierać.

Kolejną zmianą w stosunku do FLIGHT SIMULATOR 2000 jest interaktywna kontrola ruchu w przestrzeni powietrznej. Świat gry został wypełniony wieloma samolotami wykonującymi swoje codzienne zadania – nie jesteś więc osamotniony w swojej podniebnej podróży. Duża ilość użytkowników przestrzeni powietrznej wymaga ścisłej kontroli, by uniknąć katastrof, niejednokrotnie będziesz musiał więc czekać na pozwolenie na lądowanie, zmianę pułapu czy chociażby kursu. Każda kolejna szczypta realizmu czyni grę trudniejszą i zarazem bardziej emocjonującą.



Brak pasa startowego? To nie problem – zawsze można wodować!



Efektowne loty nad miastami – ten element budził najwięcej emocji u przeciwników gry. Ale przyznacie sami, bez tego urozmaicenia gra wiele by straciła...

FLIGHT SIMULATOR 2002 został bardzo inteligentnie zakodowany, tak by dodawanie nowych samolotów czy zmiana ukształtowania terenu i jego zabudowań mogły być przeprowadzane przez entuzjastów tej gry, a nie tylko przez jej autorów. Na niektórych stronach fanowskich już można znaleźć nowe maszyny, niektóre dość futurystyczne, inne zaś bardzo archaiczne.

Technicznie gra została przygotowana bardzo profesjonalnie. Grafika i dźwięk stoją na najwyższym poziomie. Być może wizualna część mogłaby doczekać się jeszcze kilku drobnych usprawnień, np. gdy lecisz na niskim pułapie, budynki naziemne wyglądają na dość uproszczone w swej architekturze.

FLIGHT SIMULATOR 2002 to prawdziwa perełka wśród symulatorów. Do opisania wszystkich zalety tej gry potrzeba z pewnością kilku stron, a nie jednej. Wszystkich miłośników symulatorów i podniebnej zabawy nie trzeba jednak do niej specjalnie namawiać. A więc za stery chwyć i leć!

Flight Simulator 2002 — 6-

Sym. lotu / Microsoft / APN Promise

Cena: ok.150 zł — PC | GBC | GBA

Multi: ✓ — PSX | PS2 | DC

Wymagania sprzętowe: Pentium II 300, 64 MB RAM, 650 MB HDD, akcelerator 3D

Grafika 5+ Dźwięk 6 Frajda 6

+ Superrealistyczny symulator w doskonałej oprawie. Jak widać, Microsoft potrafi zarządzić!

– Grafika mogłaby być znacznie ładniejsza. To, co widać na ekranie, nie budzi już zachwytu

Po raz kolejny Microsoft zdystansował konkurentów w gatunku symulatorów lotu maszyn cywilnych. Doskonała pozycja!

http://www.microsoft.com/games/fs2002/



Dość uboga strona. Możesz tutaj obejrzeć trochę grafik i poznać różnice pomiędzy wersją standardową i profesjonalną gry

Tekst: Tomasz „Coval" Kowalski

ZOO TYCOON

Tu postawimy klatkę dla misia. Zaraz obok ulokujemy dziki i świnie. Kubuś Puchatek uwielbiał Prosiaczka, więc i nasz niedźwiedź powinien być zadowolony...


Posprzątane, zadbane alejki, kolorowe budynki i równo przystrzyżone trawniki – to spodoba się odwiedzającym

Krokodyl lubi babrać się w błotku. Jest zielony jak kaktus i z największą rozkoszą pochłania wołowe z kością. A małpa? Małpa kocha banany. Czasem też fika kozły na gałęziach drzew, tudzież wisi na ogonie, jakby się jej łapki zawieruszyły. W czym gustuje pingwin? W rybach. Musi też mieć odrobinę wody dla ochłody, bo bez niej – ani rusz! Tylko jak to wszystko zorganizować, gdy na koncie pozostało skromne sto dolarów? No jak???

W grze ZOO TYCOON wcielasz się w dyrektora ogrodu zoologicznego. Nie myśl jednak, że jego życie usłane jest różami. Biedaczysko ma przecież na głowie trzy wielkie problemy: zwierzęta, pracowników i zwiedzających. Najwięcej kłopotu sprawiają jego dzicy podopieczni. Każdy spośród ponad 40 dostępnych w ZOO TYCOON gatunków ma nieco inne preferencje i potrzeby. Przykładowo, lwy kochają sawannę, zaś niedźwiedzie polarne uwielbiają pluskać się w wodzie. Towarzystwo świń wcale im nie odpowiada! Jeśli więc dyrektor nie zadba, by zwierzaki znalazły się na odpowiednio przygotowanym wybiegu, szybko straci zwiedzających.


Najlepiej będzie, jeśli zadbasz nie tylko o to, by zwierzęta ładnie się prezentowały. Teren rekreacyjny mile widziany

Znacznie łatwiej zaspokoić potrzeby zwiedzających. Im wystarczy bowiem widok zadbanych eksponatów, czystych alejek oraz budek z tłustymi hotdogami. Należy więc zatrudnić kilku ludzi do opieki nad zwierzętami, a paru innym osobnikom nakazać dokładne wysprzątanie okolicy. Warto też wynająć choć jednego „oprowadzacza" i poprosić go, by pokazał gościom rozradowanego szympansa, wesolutką żyrafę oraz szczęśliwą zebrę. I sprawa załatwiona! Zwłaszcza że sterowanie nie należy do specjalnie skomplikowanych. Nawet osoby, które do tej pory nie gustowały w grach ekonomicznych, po paru godzinach spędzonych przy ZOO TYCOON poczują się jak u siebie w domu!


Na początku prace będą szły powoli. Musisz nabrać wprawy, bo tym razem świstak wcale ci nie pomoże

Omawianą grę stworzyli ludzie z Microsoft. Co prawda wśród użytkowników komputerów firma nie cieszy się sympatią, jednak gry robi znakomite. AGE OF EMPIRES czy słynny FLIGHT SIMULATOR weszły już na stałe do historii elektronicznej rozrywki. Niestety, z ZOO TYCOON ta sztuka jej się nie udała. Tytuł nie zdobędzie serc miłośników strategii ekonomicznych. Owszem, niejednemu przypadnie do gustu, lecz ROLLERCOASTER TYCOON czy THEME PARK WORLD były najzwyczajniej w świecie lepsze. Autorzy programu zapomnieli o trzech podstawowych rzeczach. Po pierwsze, dzisiejsze gry muszą być śliczne. Płaskie jak deska zwierzątka i rozpikselowane, zasłaniające widok, dwuwymiarowe drzewka nie zrobią już na nikim wrażenia. Po drugie, w dobrej grze nie powinno zabraknąć innowacji. Nie jest sztuką wziąć pierwszą lepszą strategię ekonomiczną z izometrycznym widokiem na okolicę, podmienić kilka restauracji na klatki, zaś parę pizz przekształcić w stadko szympansów (choć w odwrotną stronę byłoby łatwiej...). Cała trudność polega na wymyśleniu czegoś nowego! Po trzecie, kto wie, czy nie najważniejsze – czy za kratkami ZOO zwierzęta rzeczywiście są szczęśliwe? Czy nie czułyby się lepiej na wolności?

http://www.microsoft/games/zootycoon



Na stronie znajdziesz sporo informacji – screeny i pliki do ściągnięcia, wymagania sprzętowe, opis dostępnych zwierząt. Warto zajrzeć

ZOO Tycoon **4+**

Ekonomiczna / Microsoft / APN Promise

Cena: 99,90 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✖	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium 233, 32 MB RAM, 500 MB HDD

Grafika 4 Dźwięk 4 Frajda 5

\+ Żyrafy, słonie, małpy i w paski konie; do tego prosty inerfejs i mnóstwo zabawy

– Przeciętna grafika i dźwięk, odtwórczość, brak polskiej wersji językowej

Czy marzyłeś kiedyś, 'by zostać dzieckiem państwa Gucwińskich? Taak! To spójrz na ZOO TYCOON! Bycie dyrektorem to nie seler z porem

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

RAYMAN M

PL

Zazdrościsz swoim starszym kolegom, którym rodzice pozwalają grać w QUAKE? Od dziś ty też masz własną sieciową grę akcji. Jest nim RAYMAN M!



Gra stroni od bezsensownej przemocy i brutalności. W sam raz dla najmłodszych graczy i... ich zatroskanych rodziców



Niektóre poziomy zostały zaprojektowane wyjątkowo ładnie

Rayman to bohater serii zabawnych gier platformowych. Ten gibki, nie posiadający połączeń między częściami ciała stworek zdołał w dość krótkim czasie zaskarbić sobie sympatię milionów graczy na całym świecie. Gry z jego udziałem ukazały się chyba na każdą istniejącą platformę sprzętową, a jakiś czas temu zagościł nawet na przenośnym GAME BOY ADVANCE! Nic więc dziwnego, że kopalnia złota, jaką są przygody Raymana, nadal jest eksploatowana! **Tym razem autorzy postanowili nieco zmienić koncepcję perypetii twojego milusińskiego, rzucając go w wir bezwzględnej walki z przeciwnikami, na specjalnie do tego przygotowanych arenach!** Od razu trzeba zaznaczyć, że gra nie ma żadnych ograniczeń wiekowych, ponieważ Rayman, jak na dżentelmena przystało, nie zachowuje się w sposób bardzo agresywny czy nachalny.

Pod tajemniczym skrótem RAYMAN M kryje się nazwa RAYMAN MULTIPLAYER, ponieważ gra została przystosowana przede wszystkim do rozgrywki wieloosobowej. Jeżeli jednak należysz do graczy pozbawionych dostępu do sieci, czy to lokalnej, czy też Internetu, też możesz spędzić z Raymanem wiele niezapomnianych chwil. Jak w każdej porządnej grze multiplayer, do treningu (gdy akurat nie grasz z żywym przeciwnikiem) służą BOTy, czyli inteligentni zawodnicy, sterowani całkowicie przez komputer. Tutaj na samotnego gracza czeka cała seria poziomów-aren, wypełnionych hordami BOTów gotowych do „zabawy"! **Po rozgrywkach w trybie gry jednoosobowej, będziesz mógł wybierać do walki nie tylko samego Raymana, ale też jego kolegów, różniących się znacznie cechami specjalnymi, takimi jak choćby szybkość czy wytrzymałość.**



RAYMAN M to solidna dawka grywalności. Jest nawet tryb wyścigowy!

Cała frajda w RAYMAN M polega na wyeliminowaniu przeciwnika, ale kilka pobocznych trybów znacznie uprzyjemnia grę! Bardzo popularny „Capture the flag" zastąpiono zabawą przypominającą naszego „berka". Tutaj jednak nie chodzi o zwykłe fragowanie. Zawodnicy zbierają z terenu obiekt i muszą go utrzymać przy sobie jak najdłużej. Do jego przejęcia służy rozrzucona tu i ówdzie broń. Gdy zostaniesz nią trafiony, pałeczka przechodzi w ręce przeciwnika, niezależnie od odległości, w jakiej się znajduje. Śmiechu jest przy tym co nie miara.

Gra zręcznościowa, w której chodzi – przede wszystkim – o wyeliminowanie przeciwnika, nie mogłaby się obejść bez zmyślnych i wyrafinowanych broni. Nie znajdziesz tutaj – niestety – strzelby, RailGuna czy też wyrzutni rakiet. Rayman nie nosi przy sobie nawet pistoletu! Zawodnicy używają podczas walki porozrzucanych po całej planszy bonusów. Pociski energetyczne, miotacze płomieni czy zdalnie sterowane, eksplodujące muchy, trzeba zbierać na bieżąco. Co najciekawsze, nigdy nie wiadomo, jaka broń kryje się pod migoczącym punktem. Dla urozmaicenia rozgrywki ustawiono limit na używanie tylko jednej broni w określonym czasie, co oznacza, że musisz wykorzystać wszystkie pociski, żeby móc zebrać kolejny bonus.

Nie tylko najmłodszym spodoba się RAYMAN M. Tytuł ma szansę odnieść spory sukces dzięki wyjątkowej frajdzie płynącej z gry. Urozmaicone zadania nie polegają tu jedynie na zestrzeleniu przeciwnika. Gra ma dobry system sterowania i znakomitą trójwymiarową grafikę! Każdy, kto pragnie wartkiej akcji i dużej satysfakcji z gry, przede wszystkim wieloosobowej, znajdzie tu coś dla siebie.

http://www.raymanm.com



Czyżby rodziła się nowa sieciowa subkultura, porównywalna z QUAKEWORLD? Ta strona to pierwsza przystań graczy RAYMAN M!

Rayman M — **4+**

TPP / Ubi Soft/ LEM

Cena: 69 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium II 500MHz, 64 MB RAM, 500 MB HDD

Grafika **4** Dźwięk **4+** Frajda **5-**

\+ Tryb dla wielu graczy i ogromna frajda z „bezbolesnej" eksterminacji przeciwników

– Miejscami monotonne lokacje. Komputerowy zawodnik daje czasami podejść się jak dziecko!

RAYMAN M to gra, którą docenią przede wszystkim młodzi adepci sieciowych rozgrywek. Starsi jednak też nie powinni narzekać

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

TROPICO

PARADISE ISLAND

Jeśli masz ochotę na wypróbowanie swych sił w rządzeniu karaibską wysepką, to takie właśnie możliwości oferujeta wspaniała gra ekonomiczno-strategiczna...

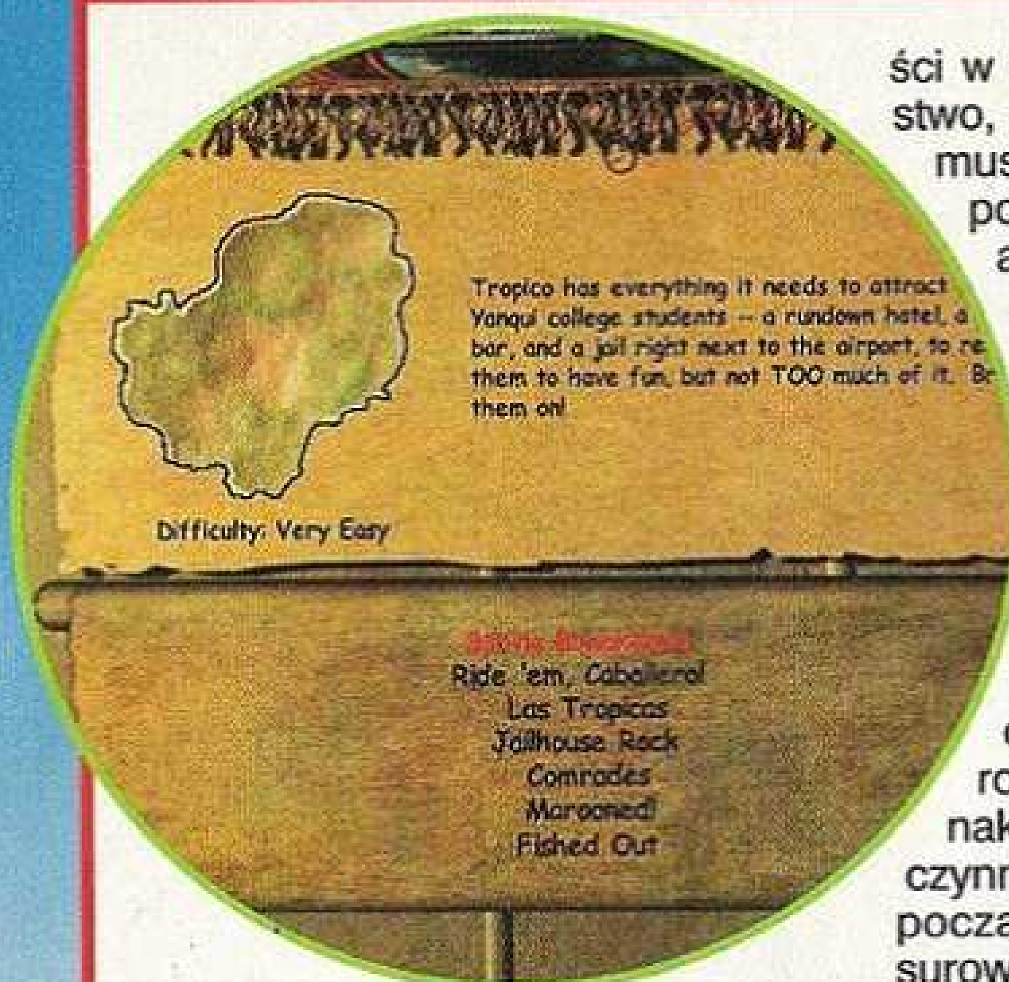
Tropico Rajska Wyspa to:

- ponad 20 oryginalnych scenariuszy, w tym misje ukierunkowane na rozwój turystyki lub misje zmuszające do walki z rebeliantami
- kilkanaście nowych budynków, na przykład Dom Rodzinny Prezydenta, Fort Kolonialny, Sklep Wolnocłowy, Baza Armii, Minigolf, Fabryka Mebli itp
- nowe kategorie turystów
- możliwość wydawania nowych edyktów, takich np. jak Ochrona Socjalna
- sporo udoskonaleń technicznych, jak np. szybszy tryb budowania gmachów
- nowe cechy, którymi możesz obdarzyć swego dyktatora
- możliwość wprowadzenia opcji pojawiania się klęsk żywiołowych, takich jak pustoszące wyspę huragany

Na płatnej plaży też można wzbogacić się na spragnionych słońca turystach

Jeśli udało ci się już zdobyć chwałę i władzę, z małej wysepki uczynić potęgę gospodarczą, a z gromady obdartych nygusów stworzyć społeczeństwo świetnie zarabiających właścicieli hoteli, restauratorów czy bankierów, to nie oznacza wcale, że nie możesz kontynuować przygody! Oficjalny dodatek do programu, czyli TROPICO: RAJSKA WYSPA, znowu stawia przed tobą wyzwania gospodarcze, polityczne, społeczne, a nawet (czasami) militarne.

Zabawę zaczynasz tak samo jak w zasadniczej wersji programu. Wybierasz swego El Presidente, decydujesz o jego płci, zawodzie, wadach oraz zaletach, a także sposobie, w jaki doszedł do władzy. Tak więc twój bohater może być, na przykład, przekupionym przez CIA górnikiem, którego cechują potworne tchórzostwo oraz alkoholizm, ale który za to zjeździł prawie cały świat. Ale równie dobrze możesz wybrać mu dużo godniejszą przeszłość. Co byś powiedział na absolwenta Harvardu, który doszedł do władzy w drodze demokratycznych wyborów? A może wolisz gwiazdę popu, która zorganizowała faszystowski przewrót? A może lepiej wybrać lewicowego pisarza, złodzieja i kobieciarza, który zaczął sprawować rządy w drodze komunistycznego spisku? Jak widać, już na samym początku masz do wyboru bardzo wiele możliwości i, co ważne, każda z nich w poważny sposób wpływa na rozgrywkę. **Na początku zabawy dysponujesz jedynie pałacem, portem, kilkoma farmami, biurem transportowym i biurem budowlanym.** To niewiele, zważywszy że twoim zadaniem jest zbudowanie ekonomicznego imperium. Czeka cię budowa atrakcji turystycznych: hoteli, sklepów, bungalowów, portów wycieczkowych, pól golfowych, basenów, kortów itp. Ale twoi poddani chcą nie tylko służyć spasionym wycieczkowiczom. Muszą mieszkać w przyzwo-



itych warunkach, korzystać ze służby zdrowia i rozrywek, mieć zapewnione posługi religijne. Tropico może zostać nie tylko turystyczną potęgą. Czy uda ci się odnaleźć i wykorzystać złoża boksytów, żelaza lub złota? Czy tropikańskie lasy zostaną ścięte, a ty wyeksportujesz drewno? A może nawet w fabrykach przerobisz je na eleganckie meble? Czy stworzysz sprawnie funkcjonujące rolnictwo i przetwórstwo? Kukurydza, ananasy, papaja, kawa, banany, cukier, ryby, wołowina i wieprzowina mogą być z powodzeniem importowane. Ale może lepiej zbudować fabryki rumu, zamiast eksportować tani cukier? Albo puszkować ryby, kawę i ananasy? Możliwości w tej grze jest naprawdę mnóstwo, zważywszy na fakt, że ciągle musisz uważać na utrzymanie popularności wśród wyborców, a jednocześnie stworzyć sprawnie funkcjonującą gospodarkę, wliczając w to nie tylko produkcję i przetwórstwo, ale również zapewnić transport i zadbać o edukację pracowników, czy panować na przepływem emigrantów. Możesz zarówno rozegrać misje, których akcja toczy się na losowo generowanej mapie (ustalasz jednak sam najważniejsze współczynniki, takie jak wielkość wyspy, początkowe zaludnienie, ilość surowców, stopień trudności politycznej i gospodarczej), jak i takie, które zostały przygotowane przez autorów. W tym wypadku stoją przed tobą konkretne zadania, np. zapewnienie stałych odwiedzin turystów na wyspie.

TROPICO jest grą dla graczy myślących, a jeśli chcesz osiągnąć sukcesy na najwyższych poziomach trudności, to niezbędne stanie się wręcz mistrzostwo w opanowaniu nie tylko wszelkich opcji, ale zależności społeczno-ekonomicznych. Mała, biedna wyspa, pełna obdartych tubylców może stać się dzięki tobie turystyczną Mekką i imperium gospodarczym. A ty będziesz czcicielem demokracji lub dyktatorem-zamordystą. Wszystko zależy od rozbudowy infrastruktury oraz wydawania odpowiednich dekretów politycznych. TROPICO: RW daje ci mnóstwo możliwości rozwoju scenariusza i trzyma w napięciu od pierwszego do ostatniego roku rządów. Podobnie jak niegdyś seria SIM CITY, powinna to być obowiązkowa lektura polskich polityków. Może w końcu zrozumieliby, że jeśli obywatel jest biedny, głodny, bez pracy i mieszka w slumsach, to jakoś (nie wiedzieć czemu!) nie chce pokochać rządzących!

Niestety, dodatek nie do końca spełnił moje oczekiwania. Wyobrażam sobie, że można było wprowadzić jeszcze co najmniej kilka nowych opcji. Np. umożliwić rozwój motoryzacji (głównie z uwagi na transport ludności i towarów), czy wprowadzić budowę małych lotnisk sportowo-turystycznych. A jeśli można byłoby zbadać przybrzeżne szelfy i odkryć na nich ropę naftową? Albo odkryć na dnie przybrzeżnych mórz zatopione wraki galeonów i uczynić z tego archeologiczno-turystyczną atrakcję? Na pewno interesujące byłoby również wprowadzenie pewnych kar za zanieczyszczanie wyspy. Gdyby na przykład organizacja Green-peace rozpoczęła manifestacje na twoich przybrzeżnych wodach i odstraszała turystów? Podobne udoskonalenia można wymyślać bez końca, ale nawet bez nich gra jest znakomitym dodatkiem do kapitalnego tytułu.

TROPICO: RAJSKA WYSPA to bardzo niebezpieczna zabawka. Jak wytłumaczysz rodzinie i przyjaciołom, dlaczego nie kontaktowałeś się z nimi całymi dniami?


Ogrody z egzotyczną roślinnością są chętnie odwiedzane przez turystów


Żołnierze na ulicach miast? Hmmm... nie wszyscy będą z tego zadowoleni


Plaże i nabrzeża są zwykle miejscem, gdzie turyści najchętniej będą się bawić i mieszkać


Teraz mieszkańcy Tropico mogą mieszkać w bardzo komfortowych domach

http://tropico.godgames.com/paradiseisland



Niestety na początku stycznia na stronie były tylko fragmentaryczne i przestarzałe informacje. Może coś się zmieniło?

Tropico: Rajska Wyspa — 5+

Sim / Activision / IM Group

Cena: 49 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium II 200, 32 MB RAM, 800 MB HDD

Grafika 4+ Dźwięk 4+ Frajda 5+

(+) Mnóstwo opcji społeczno-gospodarczych, zróżnicowane scenariusze, wygodny interfejs

(−) Brak edytora scenariuszy, w zaawansowanych wersjach gra jest tylko dla starych wyjadaczy

Rajska Wyspa to niebezpieczna zabawka. Jak wyjaśnisz rodzinie i przyjaciołom, że nie masz już czasu na kontakty z nimi?

Tekst: Jacek „Randall" Piekara

Orientalne Noce

Ocal ukochaną, uratuj królestwo i odbierz nagrodę w łóżeczku pięknej księżniczki. Mniam...



http://www.manta.com.pl

Znajdziesz tu podstawowe informacje o programie i galerię obrazków. Można się było bardziej postarać...

Oryginalny tytuł tej gry to ARABIAN NIGHTS, ale po terrorystycznych atakach w USA chyba mało kto chciałby się wcielić w postać bohatera-Araba, nawet gdyby miał to być dzielny książę. **W ORIENTALNYCH NOCACH kierujesz poczynaniami młodego wojownika, który musi odszukać swą ukochaną – córkę sułtana – porwaną przez złego wezyra.** Ali jest silny, odważny i sprawnie włada szablą. Co bardzo mu się przyda, gdyż większość przeciwników to wyjątkowo paskudne kreatury – jakieś kaleki na wózkach z dłoniami-młotami, plujący trucizną żebracy, okropne kobiety o herkulesowym wyglądzie. Nie mówiąc już o kusznikach, mających niemiły zwyczaj celowania do ciebie wtedy, kiedy balansujesz na cienkiej desce dziesięć metrów nad ziemią. Jak tak można, do licha!?

Skoro akcja gry toczy się w kraju arabskim, to nie obejdzie się bez potężnego dżina

Oprócz broni białej Ali może rzucać bombami i nożami oraz stosować cztery zaklęcia. Niestety, twój wojownik zanim rzuci zaklęcie musi chwilę pomyśleć, co czasami umożliwia potworom skuteczny atak. Podobnie jest, kiedy Ali chce się wzmocnić magiczną lub leczniczą miksturą. Przechyla buteleczkę, pije... a tu nagle przychodzi brutalne uderzenia wroga. Świństwo – przerywać komuś w trakcie picia! Ali jest człowiekiem wysportowanym. W jego wykonaniu zobaczysz fikołki, salta i wyskoki. Przyda się to nie tylko w czasie walki lub ucieczki, ale również, aby skutecznie wspiąć się na mury czy podesty lub chwycić sznurów i zwisających łańcuchów.

ORIENTALNE NOCE są zdecydowanie nastawione na akcję. Tu najpierw bijesz, a dopiero potem pytasz, co się dzieje. Często wymaga to sporego refleksu, bo wrogowie mają tendencję do odradzania się i są miejsca, gdzie mogą się pojawiać w nieskończoność. Oczywiście napotkasz pewne zagadki natury logicznej, ale są one dość proste – przesunięcie wajchy, odsunięcie płyty, aby otworzyć tajne przejście, rozbicie szyby i skok oknem, wspięcie się po pnączach czy łańcuchach itp.

W ORIENTALNYCH NOCACH nie ma tak brutalnych scen, jak choćby w dodanej ostatnio do Clicka! DIE BY THE SWORD. Owszem, zdarza się obciąć przeciwnikowi głowę lub kończyny, ale po pierwsze, jest to pewna umowna i mało realistyczna konwencja, a po drugie, to ty reprezetujesz dobro. Szukasz ukochanej i wszystkie chwyty są dozwolone! W grach zręcznościowych, TPP (jak właśnie w wypadku tej gry) czy FPS bardzo ważna jest wygoda sterowania oraz rozsądnie przygotowane ustawienia kamery. **Jeśli chodzi o sterowanie, sam możesz skonfigurować wszystkie klawisze, natomiast kamera na szczęście nie ma tendencji do wyprawiania szaleństw i nie powinieneś czuć się zmylony ciągłymi zmianami kątów widzenia.**

Autorzy starali się przygotować godną XXI wieku grafikę, ale nie do końca im się to udało. Oprawa jest niezła, choć można zauważyć kilka poważnych błędów. Ruchy wszystkich postaci są raczej nienaturalne i nie do końca dopracowane. Zwłaszcza widać to w czasie przerywników filmowych, gdzie obserwujesz tańczące dziewczęta, składające się głównie z kantów, a nie krągłości. **Bardzo sympatycznie została natomiast przygotowana scenografia pałacowych komnat (po zabiciu kusznika w I akcie radzę obejrzeć widok z murów).** Muzyka i efekty dźwiękowe zostały znakomicie dobrane i dobrze wpisują się w atmosferę gry. Co ważne, w pełni też powiodła się lokalizacja programu, a polskie głosy świetnie dopasowano do konkretnych postaci (na uznanie zasługuje słodki, dziewczęcy głosik wabiący Alego).

Niestety, gra nie pozwala na w pełni satysfakcjonującą zabawę. Bohater nie może nauczyć się żadnych nowych, skomplikowanych ciosów. Szkoda, że autorzy nie pomyśleli na przykład o wprowadzeniu uderzeń specjalnych czy ich sekwencji. Koszmarnie niewygodne jest celowanie nożami lub bombami, a sporo do życzenia pozostawia również praktyczna strona stosowania czarów. Jeśli jednak lubisz dynamiczną zabawę w klimacie rodem z Tysiąca i Jednej Nocy, to ORIENTALNE NOCE powinny ci się spodobać.



ORIENTALNE NOCE przenoszą cię do świata pełnego magicznych i tajemniczych miejsc

Orientalne Noce 4+

TPP / Silmarils / Manta

Cena: 79 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✗	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium II 233 MHz, 64 MB RAM, CD ROM x 16

Grafika 4 Dźwięk 5 Frajda 4+

\+ Dynamiczna akcja, bardzo dobra polska lokalizacja, fajna atmosfera rodem z 1001 nocy

– Grafika nie zawsze odpowiada standardom XXI wieku, trochę błędów technicznych

Ciekawie przygotowana gra akcji, ale zamiast Lary kierujesz Alim. Jednak ja przynajmniej z dwóch powodów wolę Larę



W trakcie ratowania księżniczki Ali musi rozprawić się z wieloma wrogami



Tekst: Jacek „Randall" Piekara, Zbyszek Grzędowicz

PC CD ROM

2 x CD

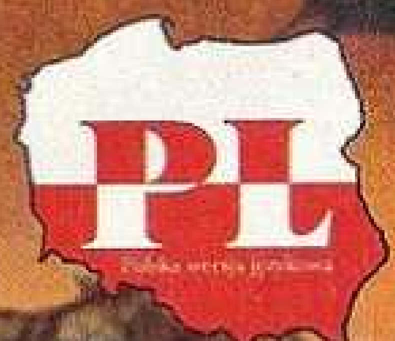
Wkrótce w sprzedaży

szukaj w sklepach z grami i hipermarketach

cena 69⁹⁰

PRIMITIVE WARS

Jurassic Era



Primitive Wars doskonale rozwija i łączy ze sobą osiągnięcia klasycznych gier RTS. Cztery wrogo nastawione do siebie rasy, jedna niewielka wyspa na której brakuje powoli miejsca do rozwoju, wisząca w powietrzu aura nieuchronnej konfrontacji. Przejrzysty i łatwy do opanowania interfejs pozwala kierować oddziałami złożonymi z kilkudziesięciu rodzajów jednostek. Niezwykle wciągająca fabuła gwarantuje długie godziny doskonałej zabawy.



www.primitivewars.com

WIZARD SOFT www.wzsoft.com

arxel tribe

multimedia MANTA

www.mania.com.pl
E-MAIL: manta@mania.com.pl

Developed by Wizard Soft Ltd. Published in Europe by The Arxel Guild. All rights reserved.
Manta Multimedia jest zastrzeżonym znakiem firmy Manta Bogdan Wiciński.

Jeśli ziejesz ogniem, twój miecz mówi do ciebie, a przy tym nazywasz się Roszondas, to wcale nie oznacza, że powinieneś udać się do najbliższego psychiatry. Jesteś po prostu potężnym rycerzem i czarownikiem, wychowankiem smoka!

GORASUL

The Legacy of the Dragon

Film, który ma wprowadzić cię do gry, rozpoczyna się od śmierci twego bohatera. Nie ma w tym nic dziwnego, gdyż takie rozwiązania znane są już z japońskich gier konsolowych, a podobna tragedia spotyka herosa w grze THE LEGACY OF KAIN. **Śmierć jest więc początkiem nowego życia, a ty budzisz się w swojej wieży, zasiedlonej przez zgraję nieumarłych i masz potężne luki w pamięci.** Co gorsza, z twych umiejętności rycersko-magicznych niewiele już pozostało. Chociaż jesteś w stanie poradzić sobie z najsłabszymi wrogami, to jednak wiesz, że dni chwały dawno minęły i trzeba będzie zapracować na to, aby znów powróciły.

GORASUL należy do gatunku action-RPG z akcentem silnie skierowanym na element role-playing. Walki toczą się wprawdzie w czasie rzeczywistym, ale w każdej chwili możesz (tak jak na przykład w serii BALDUR'S GATE) zastopować upływ czasu i wydać swym bohaterom stosowne rozkazy. Zabawę zaczynasz od ustalenia jednej z siedmiu profesji twego smoko-człowieka oraz rozdzielenia punktów na cechy i umiejętności. Od tego będzie zależeć, czy twój heros skoncentruje się na magii, czy raczej będzie polegał na sile oręża. **Na początku prowadzisz tylko Roszondasa, ale w miarę trwania podróży mogą dołączyć do niego przyjaciele, nad których postępowaniem zachowujesz pełną kontrolę.** W GORASUL możesz obserwować schemat znany z większości RPG. Twoi bohaterowie zdobywają punkty doświadczenia, aby osiągać coraz wyższe poziomy doświadczenia. Po każdym poziomie możesz rozdzielić punkty bonusowe pomiędzy umiejętności i cechy herosa. Twój bohater ma również szansę coraz lepiej poznawać smoczą magię, która pomaga w obserwacji świata (Dragon Eye), umożliwia zmuszenie wrogów do ucieczki z pola bitwy (Dragon Fear), podpala ich za pomocą smoczego oddechu (Dragon Breath) lub powiększa czasowo siłę Roszondasa (Dragon Strenght). Schemat fabuły jest również typowy dla większości erpegów: bohater podróżuje, przeprowadza rozmowy z wieloma osobami, pomaga im, wypełnia zlecone zadania, zdobywa coraz więcej informacji zarówno na temat świata, jak i własnej zapomnianej przeszłości, no i oczywiście walczy z mrowiem wrogów. **Niestety, autorzy poszli na pewną programistyczną łatwiznę, tworząc świat podzielony na niewielkie obszary.** Szczególnie nierealistyczne i denerwujące jest to



W trakcie podróży odwiedzisz liczna zamki, pałace oraz smętne dworzyszcza



Dla Roszondasa – głównego bohatera gry – ważne będą zarówno umiejętności magiczne, jak i zdolność celnego przyłomotania wrogowi w łeb



Bohaterów czeka wiele przygód, jak również mnóstwo ważnych decyzji życiowych

w czasie walki. Otóż, podczas trwania każdej bitwy możesz po prostu podbiec do rogu mapy i uciec z danego terenu, będąc pewnym, że nikt nie będzie cię ścigał. Następnie odpoczywasz w wybranym miejscu, po czym wzmocniony wracasz na arenę walki.

W sferze magii wszystkie zaklęcia zostały podzielone na sześć kanonów. Rzucenie czaru kosztuje odpowiednią liczbę punktów mana. Można stosować zaklęcia ofensywne, obronne, lecznicze, jak i ułatwiające rozwiązywanie napotkanych problemów (np. służące do otwierania magicznych zamków). Bohater odzyskuje punkty mana automatycznie, chociaż w dość wolnym tempie, zwłaszcza jeśli prowadzisz *kogoś, kto specjalizuje się* we władaniu bronią a nie magią. Taki wojownik będzie miał na początku kłopoty z rzuceniem nawet jednego zaklęcia, a jeśli już to uczyni, wówczas zostaną wyczerpane wszystkie jego zasoby mana.

W GORASUL zobaczysz pewne ciekawe rozwiązania: miecz będzie czasami gadać i komentować twe poczynania (pomysł zerżnięty z książek Pratchetta, lecz przez to wcale nie mniej sympatyczny), bohater zyska punkty doświadczenia nie tylko w zamian za dobrze rozwiązane zagadki lub zabicie potworów, lecz również za prowadzenie dialogów z odpowiednimi osobami. Punkty doświadczenia zyskuje również miecz Roszondasa, dysponujący własnym zestawem cech (w trakcie trwania gry możesz je znacznie poszerzyć!). **Broń jest więc tutaj przyjacielem głównego bohatera, i to przyjacielem, od którego w dużej** ***mierze zależy celność i siła zadawanych uderzeń.***

Jeśli chodzi o multimedialną stronę programu, to stoi ona na przeciętnym poziomie. Grafiki (zarówno scenografie, jak potwory i przedmioty) są wyrysowane przyzwoicie, ale bez tej iskry, która odróżnia dzieło rzemieślnika od dzieła mistrza. Ogromna większość dialogów została zapisana tylko w formie tekstowej, bez udziału aktorów. Filmowe przerywniki oraz intro nie wywołują żywszego bi*cia serca.* Pasowałyby raczej do gry z połowy lat 90., a nie programu z XXI wieku. **Na szczęście gra ma czytelny i łatwy w obsłudze interfejs programu.** Dzięki temu możesz skoncentrować się na fabule a nie na zastanawianiu się, na którą ikonkę kliknąć w danej chwili. Niestety, twórcy pozostawili w programie kilka niemiłych bugów, między innymi taki, który powoduje, że w pewnym momencie możesz zostać zmuszony do zrestartowania komputera. Jak wiadomo, ani samej grze (musisz się cofać do ostatniego zapisu) ani komputerowi tego typu zabiegi zdecydowanie nie służą. Pomimo drobnych niedociągnięć GORASUL jest jednak grą bardzo przyzwoitą.

Warto też podkreślić, że za czterokompaktową, zajmującą grę, nad którą spędzisz sporo czasu, firma CD Projekt żąda tylko niespełna 30 złotych. Strategia marketingowa lidera polskiego rynku jest naprawdę godna pochwały i inni mogą się tylko uczyć, jak skutecznie walczyć z piractwem. Nie poprzez bezowocne narzekania na sądy, policję oraz nieuczciwych graczy, ale przez skuteczne działania reklamowe i zachętę cenową.

Pogoń za przygodami i poszukiwanie własnej przeszłości zawiodą Roszondasa w najdalsze zakamarki świata

Tekst: Jacek „Randall" Piekara



Roszondas podróż zacznie samotnie, ale później przyłączą się do niego towarzysze broni

http://www.gorasul.jowood.de/en



Pieczołowicie przygotowana (ale wolno działająca) strona, na której znajdziesz sporo informacji i grafik oraz filmy z gry

Gorasul:
The Legacy of the Dragon
RPG / Silver Style / CD Projekt

4+

Cena: 29 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium 350, 64 MB RAM, akcelerator 3D 8 MB

Grafika 4- Dźwięk 4 Frajda 4+

\+ Dokładny proces kreacji bohatera, ciekawe innowacje, wygodne sterowanie, supercena

– Średniej jakości grafika, zbyt liniowa fabuła, nie za wysoka Sztuczna Inteligencja wrogów

GORASUL rewolucji na rynku role-playing nie zrobi i za rok nikt o nim pamiętać nie będzie. Ale pobawić można się nieźle!

Evil Twin

Mnóstwo skakania, biegania i strzelania, a poza tym trochę zagadek logicznych – oto EVIL TWIN

Fabuła EVIL TWIN przypomina nieco fabułę NEVERENDING STORY. Tak w grze, jak i tym ciekawym filmie, głównym bohaterem jest chłopiec pochodzący z realnego świata, wysłany z misją wielkiej wagi do świata baśni i fantazji. **Oto bowiem szczęśliwa kraina zamieszkana przez różne dziwaczne ludki i stwory została nawiedzona straszliwą katastrofą.** Gigantyczne czarne fale zalały miasta i wioski, pozostawiając jedynie nieliczne wysepki. Ale i na tych resztkach lądu nie jest bezpiecznie.



Ach te nienaturalnie wielkie oczy! Czy to kosmita, czy czarodziejka z Księżyca???

Wszędzie grasują stwory złego władcy, który pragnie zniszczyć wszystko co pozostało z dawnej chwały. **Nad światem panuje teraz ogromna wieża – Loren Darith – i z niej właśnie rządzi mroczny władca, wysyłający wciąż nowe hordy potworów.** Główny bohater gry – chłopiec o imieniu Cyprien – nie jest wojownikiem ani magiem. To po prostu dziecko, które pojawia się w nieznanym sobie uniwersum i jest mocno zdumione faktem, że musi rozpocząć walkę ze złymi siłami i pomóc światu Undabed odzyskać dawną chwałę.

EVIL TWIN jest grą zręcznościową, w swej poetyce najbliższą niegdyś szalenie popularnemu gatunkowi platformówek. Oczywiście wykonanie stoi już na bardzo wysokim poziomie. Cały świat, wszystkie budowle i stworzenia przedstawione są w technice 3D, a otoczenie obserwujesz dzięki pracy dynamicznie poruszającej się kamery. Twoim zadaniem jest kierowanie Cyprienem, który musi wykonywać przeróżne ewolucje, polegające przede wszystkim na skakaniu z miejsca na miejsce oraz na zmaganiach z przeciwnikami. Podobnie jak we wszystkich platformówkach, bohater zbiera przeróżne bonusy: dodatkowe życia, uzdrawiacze, czy też specjalne gadżety, pozwalające mu przemienić się w niezwykle silnego i sprawnego Super-Cypa. Podstawową bronią Cypriena jest proca, która może ulegać pewnym modyfikacjom (np. silniejsze strzały, większa szybkość, odbijające się pociski), ale bohater korzysta również ze specjalnych mocy, np. możliwości paraliżowania wrogów, budowania pól ochronnych czy tworzenia „drabin” z szybko wzrastających roślin.

W pewnym momencie rozwoju rynku gier dał się zauważyć bardzo wyraźny podział na programy konsolowe i komputerowe. Czy widzieliście ostatnio jakąś bijatykę na PC? A czy najsłynniejszymi programami na konsole są gry menadżersko-strategiczne? No właśnie! To, co broni się w wersji konsolowej i przy sterowaniu





W trakcie trwania wyprawy Cyprien odwiedzi naprawdę wiele zdumiewających i zróżnicowanych scenograficznie lokacji. Jest w czym wybierać





Cyprien trafia do dziwnego świata, przypominającego senny koszmar. Podobno twórców gry inspirowała między innymi twórczość autora „Alicji w Krainie Czarów"



W trakcie podróży Cyprien spotka wiele ciekawych postaci, a z niektórymi będzie mógł pogadać

za pomocą pada, może zupełnie nie zdać egzaminu w wersji komputerowej. Kultowa seria FINAL FANTASY została powszechnie skrytykowana w swej komputerowej odmianie, a dla wielu użytkowników konsol jest to światowy numer jeden w kategorii RPG. Wydaje się, że tworzenie pewnego rodzaju programów na PC jest nieporozumieniem i EVIL TWIN należy właśnie do tej kategorii. **Przede wszystkim gra jest wręcz upiornie trudna w sterowaniu z klawiatury (o myszce możesz zapomnieć, bo twórcy o tym gryzoniu zapomnieli).** Konia z rzędem temu, kto opanuje sterowanie tak, by jego bohater płynnie wykonywał wszelkie ruchy, skakał dokładnie w środek celu, podchodził do wyznaczonego punktu, czy idealnie mierzył w stronę przeciwników. Cyprienem nie możesz kierować w sposób płynny, gdyż obraca się on skokowo, mniej więcej o 90 stopni po naciśnięciu któregoś z bocznych kursorów. Podobne kłopoty są z celowaniem do wrogów. Po wejściu w tryb strzału celownik nie wychwytuje automatycznie najbliższego wroga, lecz w pocie czoła musisz tegoż wroga szukać, w dodatku godząc się ze zmienioną perspektywą. Perspektywa i praca kamery to w ogóle osobny temat. Zastosowanie tak zwanej dynamicznej kamery jest rozwiązaniem bardzo efektownym, ale też bardzo niebezpiecznym. Na przykładzie wielu gier można się było bowiem przekonać, że techniczne niedopracowanie tego aspektu kończy się dla gracza koszmarem. **Kamera lata jak oszalała, gracz traci poczucie kierunku oraz nie wie, gdzie w danym momencie się znajduje i gdzie powinien pójść.** W EVIL TWIN nie jest aż tak źle, ale trudno też dynamikę kamery nazwać w tym wypadku dopracowaną i wiele czasu poświęcisz na to, by ustawić ją tak, aby pokazywała świat w sposób najbardziej korzystny dla rozgrywki. Wszystkie te techniczne niedoróbki skutecznie zabijają przyjemność gry. Bowiem zamiast myśleć o samej zabawie i korzystać intuicyjnie z interfejsu, musisz głównie uwagę poświęcić manipulacji kalwiszami. No, za taką rozrywkę to serdeczne dzięki!

Polska lokalizacja pozostawia sporo do życzenia. Przede wszystkim razi głos głównego bohatera. Cyprian to chłopaczek w pasiastej koszulce, wytartych ogrodniczkach i rozkłapanych butach. Tymczasem aktor czytający kwestie głównego bohatera jest niewątpliwie człowiekiem dorosłym, w dodatku niespecjalnie przejmującym się dramaturgią fabuły. Można się do tego przyzwyczaić, ale na początku dysonans jest spory. Niestety, tłumacz nie uniknął również pewnych błędów składniowych i gramatycznych, no ale powiedzmy sobie, że w grze zręcznościowej teksty mają nie tak wielkie znaczenie.

Choć z drugiej strony chciałoby się otrzymać produkt pieczołowicie przygotowany pod każdym względem. **EVIL TWIN pozostawił mnie znudzonym i znużonym. Kłopoty ze sterowaniem, stereotypowa rozgrywka, brak jakiś szczególnych i zaskakujących „bajerów".** Jeśli pomyśleć, że program kosztuje prawie tyle samo, co roczny (!) pakiecik Clicka (każdy numer z pełną wersją świetnej gry), to decyzja o wydatkowaniu pieniędzy może być tylko jedna!

Evil Twin

3+

Arcade / In Utero / LEM

Cena: 69 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✗	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe: Pentium III 600, 32 MB RAM, 160 MB HDD, akcelerator 3D

Grafika 5 Dźwięk 4 Frajda 3

\+ Kolorowa, mocno udziwniona, ale ciekawie opracowana grafika

− Fatalne sterowanie i mało interesujące opcje walki, denerwująca praca kamery

Wcielasz się w maloletniego Cypriana i masz uratować świat. Ale w tym wypadku jest to zajęcie mało interesujące

http://www.ubisoft.com



Strona wczytuje się koszmarnie długo i często zawiesza komputer. Poza tym nie ma na niej nic ciekawego...



Ogrodniczki. Pasiasta bluza i rozwichrzona czupryna – oto Cyprien. Poznajcie się



Oto bojowy model Cypriena. Silniejszy, niż T-34!

Tekst: Jacek „Randall" Piekara

ECHELON



Przyszłość ludzkości zawsze kojarzy się z wielkim konfliktem, dlatego lepiej najpierw przeprowadzić symulację na komputerze

ECHELON to symulator futurystycznej walki powietrznej. Zabawę rozpoczynasz jako żółtodziób, jednak armia potrzebuje jak największej ilości pilotów, dlatego też wielomiesięczny trening nie będzie konieczny. **Wojna z nieznaną dotąd rasą Vasalian zmusiła Federację Galaktyki do natychmiastowej mobilizacji. Losy tej wojny w dużym stopniu zależą od twoich umiejętności!**

ECHELON od innych symulatorów kosmicznych różni się brakiem walk w wolnej przestrzeni kosmicznej. Tutaj zawsze będziesz miał pod sobą ziemię i będą na ciebie działać siły grawitacji, co w połączeniu często bywa przyczyną śmierci wielu pilotów. Jedni uznają to za wadę, inni za zaletę – nam podoba się to połączenie, ponieważ dodaje zabawie odrobinę realizmu. Jednak nie musisz się obawiać – do prawdziwej symulacji lotu tutaj bardzo daleko.

W czasie długiej kariery niejednokrotnie przyjdzie ci zmieniać pilotowane maszyny, a jest w czym wybierać – do dyspozycji masz 14 różnorodnych jednostek. Co ciekawe, wszystkie samoloty pilotuje się w odmienny sposób i inaczej zachowują się one w różnych warunkach. Gdy już zdecydujesz się na maszynę, przed misją czeka cię jeszcze dobór uzbrojenia – blisko 20 różnych działek, karabinów i rakiet zostało zaprojektowanych, by służyć ci w walce z nieznanym najeźdźcą.



Lecisz sobie, patrzysz na wschodzący księżyc... bajka

Z pewnością największym atutem ECHELON jest oprawa graficzna. Żar silników, błyski eksplozji, efekt odbijającego się słońca w szybie kokpitu, chmury kłębiące się na niebie – wszystko to wygląda fantastycznie. Troszkę gorzej prezentują się budynki i niektóre jednostki naziemne, aczkolwiek to normalne w symulatorach – po prostu zbyt duża ilość szczegółów zamieniłaby płynnie działającą grę w istnego pożeracza sprzętu.

Szkoda tylko, że producenci nie dostrzegli, jaka siła tkwi w muzyce towarzyszącej zabawie. Niestety, ECHELON nie ustrzegł się tego błędu i oferuje raczej mierny repertuar muzyczny, więc jeżeli ten element gry jest dla ciebie najważniejszy, nie masz tu raczej czego szukać. Dobrze chociaż, że efekty dźwiękowe mają się o wiele lepiej, a na szczególną uwagę zasługuje bardzo przyzwoite spolszczenie gry. Komunikaty radiowe dodają zabawie wiele emocji – niekiedy robią wrażenie, jakbyś naprawdę pilotował myśliwiec.

Na koniec warto zwrócić uwagę, że ECHELON jest trochę zbyt sterylny. **Podczas misji masz wrażenie, że otacza cię banda cyborgów, które reagują z komputerową dokładnością i monotonią.** Dobrze, że w trybie multiplayer można zmierzyć się z innymi fanami futurystycznych symulatorów. ECHELON działa w sieci LAN jak również przez Internet na specjalnych serwerach, udostępnianych przez producenta gra. Oprócz opcji Deathmatch istnieje również możliwość ścisłej kooperacji podczas wykonywania misji – za co duży plus dla autorów. A teraz do hangarów i na pohybel wrogom Federacji!



Grafika prezentuje się bardzo dobrze, a do tego gra jest dynamiczna

Bardzo szybko musisz nauczyć się pilotażu. Wróg nie będzie czekał

http://echelon.bethsoft.com



Na stronie, oprócz wyczerpujących informacji o grze, znajdziesz najnowsze patche i wersję demonstracyjną ECHELON. Dla fanów przygotowano kilka opowiadań

Echelon

4+

Symulator/Buka Ent./Topware

Cena: 59 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe: Pentium II 266, 64 MB RAM, 650 MB HDD, akcelerator 3D

Grafika 5- Dźwięk 3- Frajda 4

\+ Przepiękna, płynnie działająca grafika, przyzwoite spolszczona; szybka i dynamiczna akcja

– Kiepskiej jakości muzyka; postacie sterowane przez komputer zachowują sie mało oryginalnie

Futurystycznych symulatorów. walki nigdy dość. ECHELON to bardzo solidnie wykonana gra, której zabrakło niestety odrobiny nowatorstwa

Tekst: Tomasz „Coval” Kowalski

W dawnych czasach uciążliwy sąsiad musiał liczyć się z odwetem zbrojnym, zburzeniem zamku i innymi przykrymi konsekwencjami swojego zachowania. A teraz...?!

PL

TWIERDZA

Świst strzał, huk płonących budynków, szczęk mieczy i jęki rannych – dźwięki te na długo zapadają w pamięć, a towarzyszą obleganiu wrogiej twierdzy. W obecnych czasach raczej ciężko jest doświadczyć związanych z tym emocji, lecz na szczęście z pomocą przychodzą ci komputery osobiste oraz firma Firefly Studios ze swoją grą TWIERDZA.

O angielskiej wersji tej produkcji pisałem obszernie w CLICK 24/2001, więc na potrzeby niniejszego artykułu ograniczę się jedynie do szybkiego przypomnienia. **TWIERDZA jest grą z gatunku RTS, oferuje większość opcji znanych z innych gier, takich jak zbieranie zasobów naturalnych, wznoszenie budowli oraz produkcja jednostek wojskowych.** W odróżnieniu od np. AGE OF EMPIRES, tutaj nie produkujesz jednak osadników – w miarę jak rozbudowujesz swą siedzibę, przychodzą oni sami. Im większa jest wartość wskaźnika twej popularności, tym więcej ludzi przybywa (musisz oczywiście zapewnić im jakieś lokum). Jeśli twoja polityka okaże się nieefektywna (np. brak jedzenia), ludzie odejdą, a ty zostaniesz z pustą wioską i marnymi widokami na przyszłość. Przypomina to nieco gry z serii SIM CITY.

Gdy osada znajdująca się pod twoją opieką kwitnie, można zająć się budowaniem fortecy. Do wyboru masz mnóstwo gotowych fragmentów – od segmentów muru poprzez baszty, wieże, bramy, po przeróżne gadżety defensywne, takie jak kotły z wrzącą smołą, wilcze doły, a nawet klatki z wytresowanymi do walki psami. Wszystko zaś po to, by godnie przyjąć wizytę sąsiadów, jeśli zdecydują się zajrzeć na herbatkę. **Jednak forteca jest niewiele warta bez wojska, które by jej broniło. Tak więc kolejnym etapem zapewnienia sobie zwycięstwa jest wyprodukowanie jednostek (ponad 20 rodzajów).** Sama walka przebiega podobnie jak w większości RTS-ów, z tym, że nacisk położony został na realia oblężenia (specjalistyczne jednostki itp.).

Trudnego zadania spolszczenia gry podjęła się firma Play It, która ostatnio wydała kilka bardzo udanych tytułów. Przyznam, że miałem spore obawy, gdyż zarówno intro, jak i cała reszta gry charakteryzują się niepowtarzalnym klimatem, zaś angielscy lektorzy byli pieczołowicie dobrani tak, by ich głosy pasowały do postaci występujących w TWIERDZY. Złe dopasowanie polskich lektorów zepsułoby cały efekt zamierzony przez twórców gry i odebrało większość przyjemności z obcowania z nią. Na szczęście moje obawy były bezpodstawne – ludzie z Play It zdecydowanie stanęli na wysokości zadania i polska wersja gry prezentuje się równie dobrze jak angielska. Wszelkie teksty występujące w grze przetłumaczone zostały z głową i nie ma tak żenujących „kwiatków", jakie czasami przytrafiają się innym dystrybutorom (a przynajmniej mnie nie udało się żadnych rażących błędów znaleźć).

TWIERDZA jest tytułem jak najbardziej godnym polecenia, szczególnie że polskie wydanie wygląda bardzo estetycznie, w dodatku w dwóch wersjach do wyboru – jedna klasyczna (CD + instrukcja), zaś do drugiej dodano bardzo eleganckiego kufel do piwa (miodu?). Polecamy!


Jednym z ulubionych zajęć wojsk w czasach Średniowiecza było palenie chat wieśniaków takich jak ta na screenie powyżej


Przewaga pozycyjna obsady tej wieży została poważnie nadszarpnięta przez dobrze umieszczony oddział łuczników. W połączeniu z wieżą oblężniczą wróży to jej szybki koniec

Twierdza

5+

RTS / Firefly Studios / Play It

Cena: 129 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium 300, 64 MB RAM, 750 MB HDD

Grafika 6- Dźwięk 6 Frajda 5

\+ Ciekawa tematyka, bardzo eleganckie wykonanie, łatwy interfejs, udane spolszczenie

– Osoby, które spodziewały się gry w stylu CASTLES, mogą czuć pewien niedosyt

Bardzo udane spolszczenie bardzo udanej gry. Co tu dużo gadać – kawał dobrej roboty. Warto zainwestować w ten tytuł

http://www.stronghold-game.com



Ładnie wykonana strona, na której znajdziesz wiele rzeczy związanych z grą – patche, demo, tapety i wiele innych


W trybie ekonomicznym można spokojnie cieszyć się rozwojem swej wioski bez widma wojny

Pniaczek katowski znakomicie pomaga przekonać mieszkańców, że masz rację

Tekst: Piotr „Frogger" Moskal

SSX TRICKY

Gry snowboardowe to rzadkość. Można je policzyć na palcach jednej ręki. Ostatnio stały się okresowe jak śnieg, który możemy podziwiać tylko zimą. Za oknami już prószy, więc...



Ta pani to jeden z... ładniejszych elementów całej gry. Wystarczy spojrzeć tylko na jej kombinezon, a wszystko powinno być jasne...

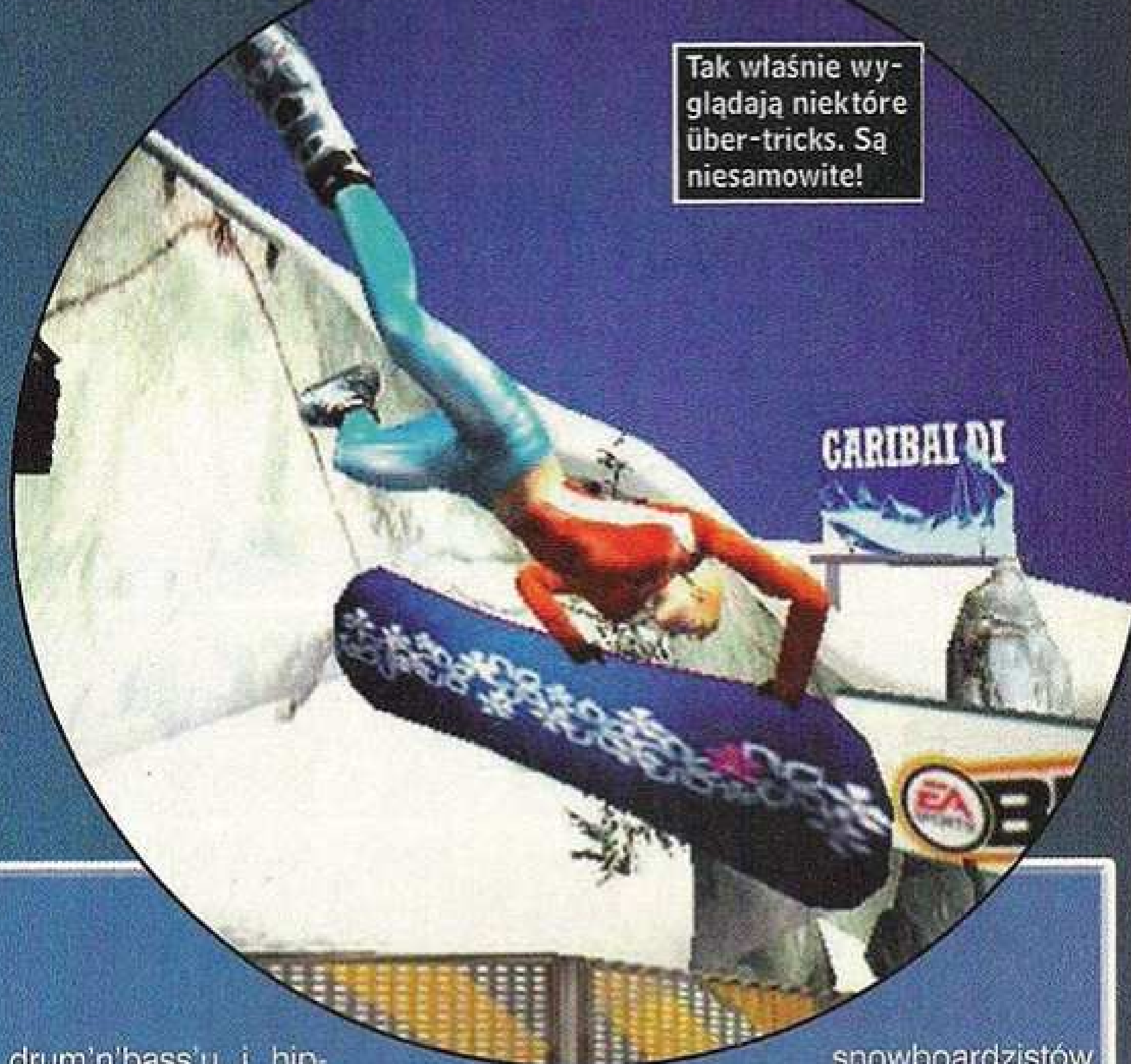
Zespół EA Sports BIG uraczył spragnionych śnieżnych wrażeń graczy fenomenalnym SSX. Gdy tylko pokazały się informacje o kolejnej części gry, wszystkim pociekła ślinka. Nikt się jednak nie spodziewał, że będzie to tak dobra produkcja. Znakomicie dopracowana oprawa audiowizualna, muzyczny motyw przewodni stworzony przez rapowy zespół Run DMC „It's Tricky!" (a jakże by inaczej), wysoka dynamika oraz cała masa niewyobrażalnych ewolucji i trików do wykonania, to główne atuty przemawiające na korzyść nowego SSX.

Gra oferuje kilka standardowych trybów rozgrywki, znanych z poprzedniej części. Zbudowano świeże trasy oraz zwiększono liczbę postaci startujących w zawodach. Na początku można korzystać tylko z trzech torów, a bardziej doświadczeni i wygimnastykowani zawodnicy dostępni będą dopiero po pokazaniu swoich umiejętności w trakcie mistrzostw. Nowe deski snowboardowe (jest ich naprawdę bardzo dużo), które poprawiają wyniki na trasie, ubrania, z których wybierasz odpowiadające twojemu stylowi czy też triki, których musisz się nauczyć, to detale, dzięki którym zabawa z nowym SSX trwa w nieskończoność!

Jedynym mankamentem, który po pewnym czasie może dać się we znaki, to brak takich „pokazowych" konkurencji jak HALF-PIPE czy też AIR. Nie masz właściwie na czym wypróbować wyuczonych ewolucji. Istnieje tryb SHOWOFF, gdzie cała trasa jest wyłącznie twoja, a ty wykorzystujesz każdy pagórek i skocznię do wykręcenia zmyślnych trików. Jednak presja uciekającego czasu i nabierane prędkości nie zawsze pozwalają ci przemyśleć kolejną ewolucję czy też odpowiednio się do niej ustawić. Tryb nauki polega, niestety, wyłącznie na treningu. HALF-PIPE, czyli jazda po terenie wyprofilowanym na kształt przeciętej wzdłużnie rury, to zazwyczaj kwintesencja prawdziwych zawodów snowboardowych. To



Każdy, nawet najmniejszy element gry sprawia, że przez bardzo długi czas nie będziesz mógł oderwać się od konsoli. Prawdziwy majstersztyk efektów specjalnych!



Tak właśnie wyglądają niektóre über-tricks. Są niesamowite!

właśnie tu pokazywane są najwymyślniejsze kombinacje trików. AIR to konkurencja, podczas której wyrzucony w powietrze z gigantycznej skoczni zawodnik pokazuje najbardziej skomplikowany i efekciarski trik, za który zbiera największe brawa! Cóż, w SSX TRICKY nie doświadczysz niestety takich emocji.

Na szczęście nie ma się nad czym użalać. Dostępny tryb pojedynczego zjazdu podgrzewa wystarczająco emocje, aby przyćmić tę niedoróbkę i zająć każdego na bardzo długie godziny. Zjazd po stromych stokach, gdzie wytyczono trasę, pełen jest niespodzianek nie tylko w postaci ostrych zakrętów, ale też nieoznakowanych urwisk czy wszelakich przeszkód terenowych. Współzawodnictwo na trasie jest ostre, a droga do mety, co cieszy, wyjątkowo długa. Projektanci terenów śnieżnych wybryków nie nudzili się, a ich głowy były wręcz przepełnione zakręconymi pomysłami. Każdy milimetr trasy został dopracowany z wyjątkową dbałością o szczegóły, co daje przyjemne wrażenie zjeżdżania po prawdziwym stoku! Dzięki temu bardzo łatwo sobie wyobrazić, że ktoś, kto gimnastykuje się na desce przy prędkości przekraczającej 100 km/h i wyskakuje z niewyobrażalnych rozmiarów urwiska, to tak naprawdę ty! Spotęgowane jest to wyglądem i opracowaniem graficznym zawodników, którzy reagują bardzo realistycznie na to, co dzieje się na trasie! Ilość klatek animacji jest spora, co w szczególności daje się zauważyć podczas trików specjalnych „über-tricks", które możliwe są do wykonania dopiero po całkowitym napełnieniu specjalnego paska energii. Słychać wtedy w tle refren piosenki "It's Tricky!", a w grę wchodzą niemal wszystkie przyciski na padzie! To, co można zobaczyć, przechodzi najśmielsze oczekiwania!

Gra snowboardowa nie może obejść się bez odpowiedniej oprawy muzycznej, dopasowanej do specyficznej subkultury „śnieżnych" akrobatów. Muzyka z kręgu techno, drum'n'bass'u i hip-hopu to strzał w dziesiątkę! Dzięki bardzo dobrym kawałkom muzycznym jazda wciąga niesamowicie! O stopniu dopracowania i ogromnym nakładzie pracy, jaki włożyli w grę producenci, może też świadczyć osobna opcja w głównym menu gry, DVD CONTENT. Można tam znaleźć całą masę materiałów filmowych z planu tworzenia gry, informacje na temat ścieżki dźwiękowej oraz dowiedzieć się, że głosy niektórych zawodników podkładały prawdziwe gwiazdy przemysłu filmowego i muzycznego! Otóż za głosy snowboardzistów odpowiedzialne są takie sławy, jak choćby Lucy Liu czy też Macy Gray. Widać przy tym, jaką zabawą jest tworzenie gier wideo. Znakomity pomysł, który powinien stać się standardową opcją w każdej grze komputerowej!

Po raz kolejny ludzie z oddziału BIG, stajni EA Sports, pokazali, że potrafią stworzyć najlepszą grę w swojej kategorii. SSX TRICKY powinien być od teraz wyznacznikiem jakości wykonania i grywalności dla wszystkich twórców gier snowboardowych. Trzeba mieć tylko nadzieję, że już za rok wyjdzie kolejna odsłona SSX i będzie ona co najmniej tak dobra, jak TRICKY, który obecnie króluje!



Ups! Chyba deska wypadła mi z wiązań! Czeka cię, na szczęście, miękkie lądowanie!

SSX Tricky — 6

Sportowa / EA Sports BIG / IM Group

Cena: 259 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wykorzystuje:
Memory Card PS2, Dual Shock 2

Grafika 5+ Dźwięk 5+ Frajda 6

\+ Bardzo fajne triki, wartka akcja, świetna grafika i niesamowita muza!

− Trudna w opanowaniu, brak konkurencji HALF-PIPE czy choćby AIR

SSX TRICKY to nie tylko kolejna część bardzo dobrego przeboju, to zupełnie nowa jakość! Sprawdź sam!

http://ssxtricky.ea.com



Jak każda strona w domenie EA. Profesjonalnie wykonana, obfituje w grafikę i przydatne materiały. Warto zajrzeć

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

HELI HEROES

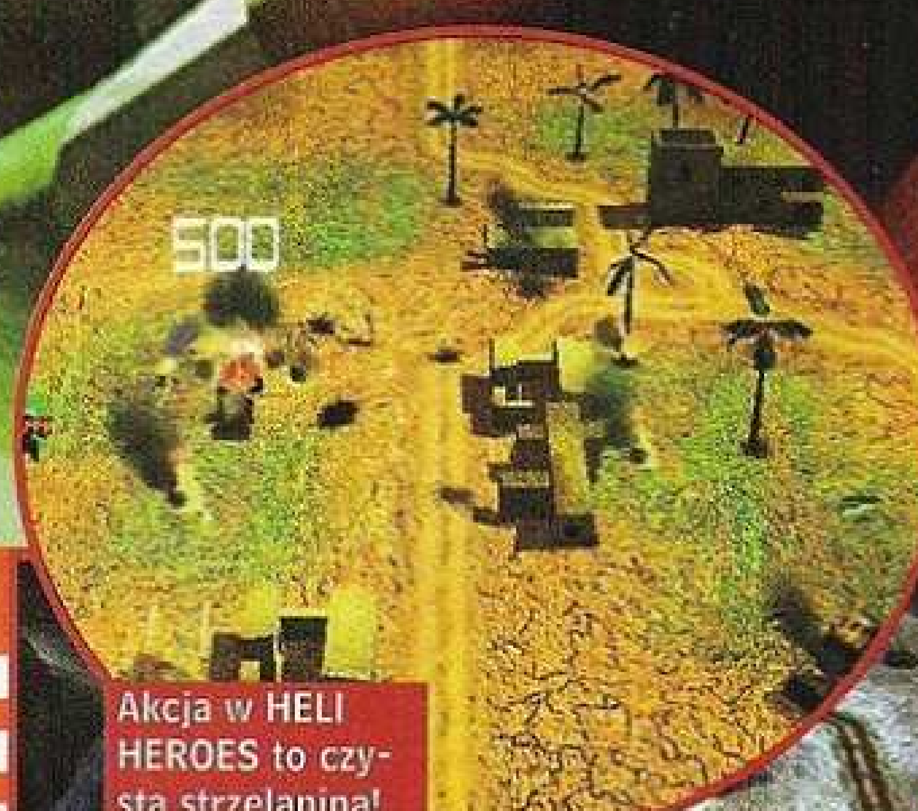
Powrót do korzeni gatunku: czysta esencja demolki, maksimum rozwałki, minimum myślenia. Tak właśnie prezentuje się HELI HEROES. Ideał?

http://heli-heroes.topware.pl/



Wzorowo wykonana strona, zawierająca wystarczającą ilość materiałów, aby skutecznie zachęcić potencjalnych odbiorców





Akcja w HELI HEROES to czysta strzelanina!

Wartka akcja, wybuchy, dużo bonusów. Czego chcieć więcej!

Nawet najstarsi górale będą mieli problem z przypomnieniem sobie takiej perełki wśród gier komputerowych, jaką był SWIV. Kilkanaście lat temu, gdy królował 8-bitowy COMMODORE 64, pierwsza 16-bitowa AMGIA 500 czy też automaty do gier, SWIV święcił zasłużone triumfy. SWIV, w którym pierwsze skrzypce grał „uzbrojony po zęby", pokazany z góry helikopter, gdzie teren rozgrywki przesuwał się wyłącznie w jednym kierunku wraz ze śmigłowcem, a całość oprawiona była w niewyobrażalną ilość strzelania, nie tylko zapisał się na stałe na kartach historii gier komputerowych, ale też tę historię skutecznie współtworzył!

Kilka lat temu, z wyjątkowo mizernym skutkiem, próbowano wskrzesić nieśmiertelnego SWIV, ubierając go w silnik 3D. Jednak nikomu nie udało się nawet w najmniejszym stopniu zagrozić pozycji lidera! Kto by przypuszczał, że palmę pierwszeństwa po tak długim czasie przejmie gra stworzona przez Polaków! **Pomimo iż SWIV nadal zostanie niedoścignionym wzorem, choćby ze względu na klimat i sentyment, to właśnie HELI HEROES od dziś może spokojnie włożyć zasłużoną koszulkę lidera.**

Światu zagrażają elektroniczni terroryści. Powstałe w połowie lat dziewięćdziesiątych ugrupowanie „Revolution Now" stało się potężne dzięki najnowocześniejszym zdobyczom technologii, takim jak komputery czy Internet. Dzięki wyszkolonym informatykom i hakerom prali elektroniczne pieniądze, dokonywali anonimowych transakcji na wielką skalę i kierowali ludźmi z każdego miejsca na świecie. Proceder stał się na tyle groźny, że powołano specjalne służby o nazwie „7 Departament". Jak nieskuteczne było zwalczanie intruza jego własną bronią, okazało się po kilku latach, kiedy w styczniu 2002 roku „Revolution Now" włamał się do komputera Pentagonu, a ten odrzucił hasło administratora. Skończyły się żarty! Włączono do akcji konwencjonalne środki walki, których ty jesteś głównym dowodzącym i... jedynym ich członkiem.



Wystarczy odpowiednio przycelować... i po kłopocie!

Dostając pod komendę jeden z najnowocześniejszych na świecie helikopterów, masz za zadanie w kolejnych trzydziestu misjach uniemożliwić dalsze działania terrorystów, niszcząc siedziby i wszelkie oznaki ich działalności. HELI HEROES to najprostsza z możliwych strzelanina z udziałem uzbrojonego helikoptera. Nie ma tu skomplikowanego sterowania, szukania drogi do celu czy też zmartwienia o takie detale, jak paliwo czy uzbrojenie. Wszystko podane jest jak na dłoni. Akcja toczy się wartko, od ilości wystrzałów lufy karabinów i wyrzutnie rakiet nawet nie stygną. Wszelkiego rodzaju bonusy w postaci pancerza, niewidzialności, rakiet, dodatkowej amunicji, niemal same pchają się na śmigłowiec. Podobnie jest z wrogami, którzy aż proszą się o eksterminację! Tak dużą satysfakcję z niczym nieskrępowanej demolki można było odczuć jedynie w oryginalnym SWIV! **Pomimo iż HELI HEROES to czysta akcja i wszystko kończy się zwykle wielkim wybuchem, autorom udało się wybrnąć z przymusowej monotonii, oprawiając misje w ciekawe zadania i odprawy między głębszej fabuły.**

Niewyobrażalna dawka grywalności, połączona z wciągającą akcją, tryb dla dwóch graczy i fenomenalna grafika, na którą składa się przede wszystkim mnóstwo fajerwerków towarzyszących eksterminacji, wybuchy, feerie barw podczas zbierania bonusów i szczegółowo odwzorowany teren gry, to coś, przy czym można bawić się niemal w nieskończoność! To HELI HEROES... i niech teraz ktoś jeszcze powie, że Polacy nie potrafią robić gier komputerowych!

Heli Heroes

5+

Arcade / Zuxxez / Topware

Cena: 39,95 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium II 350 MHz, 64 MB RAM, 300 MB HDD

Grafika 5- Dźwięk 5 Frajda 6

+ Cena, intuicyjne sterowanie, dopracowana oprawa audiowizualna i zastrzyk czystej adrenaliny!

− Właściwie nie ma się do czego przyczepić... tylko brać przykład!

Jeśli kochasz niczym nieskrępowaną demolkę, pokochasz też HELI HEROES!

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

DVD razy 3

DVD szturmem zdobywa nasz rynek. Jeszcze do niedawna tajemnicze srebrne krążki były zabawką dostępną tylko dla zamożnych wybrańców. Teraz można powiedzieć, że DVD powoli trafia pod strzechy

W Polsce najpopularniejsze są odtwarzacze montowane w komputerach, niemniej jednak coraz więcej osób decyduje się na zakup stacjonarnego DVD. Zapaleni gracze łączą dwa w jednym i kupują PlayStation 2, które również umożliwia odtwarzanie płyt z filmami. A czy ty już się zdecydowałeś, na czym będziesz oglądał filmy? Jeśli nie, to zachęcamy do lektury tego artykułu, w którym powiemy o wadach i zaletach każdego z dostępnych aktualnie rozwiązań.

Obraz jak w kinie

Odtwarzacze stacjonarne pod względem jakości wyświetlanego obrazu są bezkonkurencyjne. Dzieje się tak z dwóch powodów. Po pierwsze, filmy oglądane są na telewizorze, więc obraz jest dużo większy niż ten na monitorze komputerowym (chyba że masz kartę graficzną z wyjściem telewizyjnym). Po drugie, wszystkie urządzenia stacjonarne mają wbudowane specjalne dekodery, które sprawią, że obraz wyświetlany będzie płynnie i bez zniekształceń.

Odtwarzacze komputerowe budowane są w ten sposób, że oprócz filmów muszą jeszcze poprawnie odtwarzać płyty z danymi. Poza tym, obraz w dużej mierze zależy od zastosowanego oprogramowania, karty graficznej i ewentualnie dodatkowej karty z dekoderami. Trzeba również dodać, że jakość obrazu i komfort oglądania zależy także od ogólnej wydajności komputera. Im szybszy, tym lepiej.

Co do PlayStation 2, to nasuwa się tylko jedna refleksja: to doskonała konsola, zaś odtwarzacz DVD dołączony do niej jest przyzwoity, choć nie rewelacyjny. Jeśli zależy ci na jakości oglądanych filmów, to musisz niestety kupić oddzielny odtwarzacz.

Ach te regiony...

Kodowanie regionalne uniemożliwia oglądanie filmów wyprodukowanych w innym regionie niż zakupiony odtwarzacz. Świat podzielono na 6 takich regionów:

- Region 1 – Ameryka Północna – USA i Kanada
- Region 2 – Europa, Japonia i Bliski Wschód
- Region 3 – Daleki Wschód
- Region 4 – Australia i Oceania
- Region 5 – Afryka i większa część Azji (poza RPA i Egiptem, które należą do regionu 2, oraz Chinami)
- Region 6 – Chiny
- Region 0 – tak określane są płyty bez kodowania regionalnego. Można oglądać je na całym świecie.



DRD-8120B

Atak urządzeń LG!

DRD-8120B	PC ●
Warszawska giełda komputer.	PSX ●
LG Electronics — 380 zł	DC ●
	PS2 ●

Jeśli szukasz napędu DVD, który ma zastąpić twój CD-ROM, to jest właśnie propozycja dla ciebie. Jedyna wada: mała prędkość

Napędy firmy LG praktycznie zdominowały polski rynek komputerowy. Prawie wszystkie komputery montowane w zacisznym garażu polskich „producentów" posiadają CD-ROM, nagrywarkę lub DVD tej słynnej i w miarę solidnej firmy. A jak się sprawuje DRD-8160B? Jest to, przede wszystkim, stosunkowo cichy (wbrew pozorom to ważna rzecz) i mało awaryjny napęd, który możesz użyć do budowy swojego multimedialnego PC. Posiada także całkiem niezłe parametry pracy: transfer danych DVD wynosi max 21.600 kB/s (12x), a CD max 7200 kB/s (40x). Czas dostępu przy DVD wynosi 120 m/sec., a w CD – 100 m/sec. Napęd korzysta z interfejsu E-IDE / ATAPI / Ultra DMA 33 i obsługuje następujące formaty: DVD-R/RW, DVD-ROM, DVD-Video, DVD R/RW, CD – R/RW, Photo CD, CD-Extra, CD-I, Video CD, CD-ROM, CD-DA. Kupując go w wersji „pudełkowej", dostaniesz też program do odtwarzania filmów „Power DVD". Za darmo!



LG DRD-8160B

dobry zakup

Szybko, coraz szybciej...

Ten odtwarzacz DVD jest zmodyfikowaną wersją swojego starszego brata, 8120. Pod względem funkcjonalności nie zmieniono tutaj zbyt wiele. Jedyną zauważalną różnicą jest minimalne zwiększenie prędkości pracy urządzenia (odpowiednio z 12x/40x na 16x/48x). I to w sumie wszystko, gdyż nie dodano żadnych cudownych opcji (no bo cóż można tutaj dodać?), również dodatkowe oprogramowanie, dołączane w wersji pudełkowej, pozostało takie samo. Zmianie uległa natomiast cena, co nie powinno nikogo dziwić...



DRD-8160B	PC ●
Warszawska giełda komputer.	PSX ●
LG Electronics — 400 zł	DC ●
	PS2 ●

Oto szybszy „brat" opisywanego powyżej napędu. Poza wzrostem prędkości odczytu (CD do x48) nic się tutaj nie zmieniło

Dźwięk

O ile różnica w obrazie między dobrze nagraną kasetą VHS a DVD nie jest kolosalna, to ogromna przepaść dzieli obie ścieżki dźwiękowe.

Zaszumione, ciche ścieżki oraz lektor na kasetach wideo potrafią zepsuć całą radość z oglądania filmu. Taka sytuacja jest nie do pomyślenia w przypadku DVD. Dźwięk zakodowano w jakości cyfrowej i nie ma mowy o jakichkolwiek zniekształceniach. Do niedawna nikt nie myślał również o podłączaniu telewizora do oddzielnego wzmacniacza, a o wielokanałowym dźwięku otaczającym, poza kilkoma specjalistami, nikt nawet nie słyszał. To właśnie realistycznie odwzorowany dźwięk sprawia, że wrażenia są tak niesamowite.

Wszystko, co dobre, musi jednak sporo kosztować. Dobry odtwarzacz DVD ze wszystkimi dekoderami dźwięku można kupić już za około 1300 zł, ale żeby naprawdę wydobyć z niego całą potęgę, trzeba zaopatrzyć się w amplituner (minimum 1500 zł) oraz zestaw sześciu głośników (minimum 1500 zł). O dźwięku w DVD pisaliśmy w Click! nr 24/2001, więc przypomnimy tylko, że najlepsze efekty osiągnąć można po podłączeniu zestawu do amplitunera i odpowiedniego zestawu kolumn. Komputerowe DVD oraz PS2 ma tę

DVD razy 3



zaletę, że można kupić za niewielkie pieniądze (około 600 zł) zestaw kolumienek przystosowanych do odtwarzania dźwięku przestrzennego.

Regiony

Zmorą niektórych kinomanów są zabezpieczenia regionalne, wprowadzone przez producentów w celu ustrzeżenia się przed piractwem. Cel szczytny, tylko że najbardziej ucierpieli na tym klienci, którzy – na przykład – kupili sobie jakąś płytkę w Stanach i po przywiezieniu do Europy nie mogli już jej obejrzeć.

Zabezpieczenia regionalne nie są jednak tak trudne do usunięcia, jak się zrazu wydawało. Najłatwiej usunąć zabezpieczenia z komputerowego DVD (niektóre czytniki w ogóle nie mają zabezpieczenia). W tym celu wystarczy wgrać nowy BIOS lub zastosować odpowiedni program.

Usunięcie blokady ze stacjonarnych odtwarzaczy i PS2 jest już nieco trudniejsze i nie można tego wykonać domowymi sposobami. W Polsce zajmuje się tym firma Clonex (**http://clonex.a4.pl/**), która potrafi „uwolnić" większość urządzeń dostępnych na naszym rynku, w tym oczywiście PS2. Nie jest to jednak usługa tania. Deregionalizacja kosztuje od 400 zł do 900 zł i zależy od modelu odtwarzacza.

Ciekawy produkt wprowadziła na rynek brytyjska firma Datel, która za 20 funtów oferuje specjalną przystawkę (DVD Region X), umożliwiającą zmianę kodów regionalnych na PS2. Więcej informacji znajdziesz na stronie (**http://www.datel.co.uk**).

Standardy obrazu

Obraz kinowy ma inne proporcje (16:9) niż ten dostępny w większości telewizorów (4:3). W związku z tym istnieje konieczność dostosowania obrazu do wymiarów telewizora. Można to zrobić na kilka sposobów.

– **czarne pasy** – obraz wyświetlany jest w prawidłowych proporcjach, a puste miejsca wypełniane są czarnymi pasami u dołu i u góry ekranu.

– **obraz amorficzny** – obraz zostaje ściśnięty i wygląda trochę nienaturalnie. Postaci występujące na ekranie są „jajogłowe".

– **Pan&Scan** – obraz ścinany jest po bokach i dopasowany do górnych krawędzi monitora. Część obrazu jest niewidoczna.

... i standardy dźwięku

DTS (Digital Theater Sound) to system kodowania dźwięku, spotykany głównie na DVD. Wykorzystuje pięć pełnych kanałów i dodatkowo jeden kanał z tonami niskimi. Oparty jest na innych algorytmach niż te, które wykorzystywane są przez konkurencję z Dolby Laboratories. Dźwięk DTS jest bogatszy i pełniejszy niż analogiczny, zakodowany w Dolby Digital 5.1. Do odtwarzania potrzebny jest specjalny dekoder.

	Stacjonarne DVD	DVD w PC	PlayStation 2
OBRAZ	★★★★★	★★★★	★★★★
DŹWIĘK TV	★★★	○	★★
DŹWIĘK GŁOŚNIKI PC	○	★★★	○
DŹWIĘK AMPLITUNER	★★★★★	★★★★★	★★★★★
ZDEJMOWANIE REGIONÓW	★★	★★★★	★★★
KOMFORT OGLĄDANIA	★★★★★	★★	★★★★
CENY	800-1500 zł + min. 1600 zł za wzmacniacz z kompl. głośników	ok. 450 zł DVD + 150-1000 zł karta dźwiękowa z dekod. + 600 zł głośniki	1500 zł konsola + ok. 600 zł zestaw głośników

Dolby Digital – system dźwięku otaczającego, wymyślony przez naukowców z Dolby Laboratories, najbardziej znanej firmy zajmującej się modelowaniem dźwięku. Dolby Digital może występować w różnych wariantach, na przykład 2.0 (dźwięk stereo), 5.0 (dźwięk otaczający, ale bez subwoofera) oraz 5.1 (dźwięk otaczający plus subwoofer). Do odtwarzania potrzebny jest specjalny dekoder. Wcześniejszą, analogową wersją Dolby Digital było Dolby Pro Logic.

THX – certyfikat jakości wystawiany przez firmę Lucasfilms (producenta „Gwiezdnych Wojen"). Sprzęt, który posiada ten certyfikat, charakteryzuje się bardzo wysoką jakością i spełnia najwyższe wymagania stawiane zestawom kina domowego.

Komfort pracy

★ Nie mniej ważny niż obraz i dźwięk jest komfort pracy z urządzeniem. Pod tym względem znów na pierwsze miejsce wysuwają się stacjonarne odtwarzacze. Uruchamiają się bardzo szybko, nie trzeba do nich żadnego oprogramowania. Wystarczy włożyć płytkę i usiąść wygodnie w fotelu. Dość sprawnie odbywa się to również w PS2, chociaż brak pilota może w niektórych sytuacjach mocno dać się we znaki.

★ Jeśli chodzi o komputerowe DVD, to jest z nimi największy kłopot. Zanim cokolwiek zaczniesz oglądać, musisz włączyć komputer, włożyć płytkę oraz odpalić i ustawić odtwarzacz programowy. Nie trzeba chyba dodawać, że na przykład zawieszenie komputera w kulminacyjnej scenie filmu nie wpływa dobrze na samopoczucie. Ogromną wadą komputera jest również hałas, jaki emitują wszystkie zamontowane w nim wiatraki. Podczas seansu filmowego takie szumy bardzo przeszkadzają.

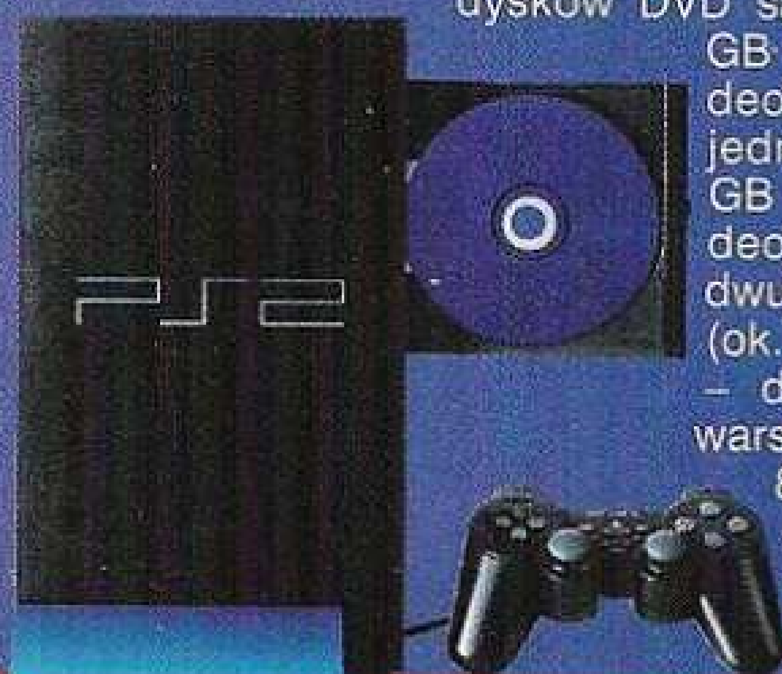
Ekonomia, czyli kasa

★ Niebagatelną sprawą są również koszty każdego z omawianych przez nas rozwiązań. Wydawałoby się, że najtaniej wychodzi kupno DVD do komputera. Jest to może i prawda, pod warunkiem, że ma się już komputer, dobrą kartę dźwiękową i graficzną, zestaw głośników oraz używa się darmowego programu odtwarzającego.

★ Warto się zastanowić, czy nie taniej i lepiej kupić stacjonarny odtwarzacz i podłączyć go do telewizora. Maniacy gier z pewnością wybiorą PS2. Za cenę dobrego odtwarzacza stacjonarnego będą mieli znakomitą konsolę i dodatkowo możliwość oglądania filmów.

A co to te DVD?

DVD (ang. Digital Verdatile Disc) z wyglądu przypomina zwykły dysk CD-ROM, ale może pomieścić kilkakrotnie więcej danych niż CD-ROM. DVD opracowano głównie w celu przechowywania filmów w postaci cyfrowej. Jego pojemność (od 4,7 GB w najprostszej wersji do 17 GB przy dysku dwustronnym) umożliwia zapis od 135 do 540 minut skompresowanego (za pomocą kompresji MPEG-2) filmu w jakości kinowej wraz z kilkoma ścieżkami dźwiękowymi.



Zasada zapisywania informacji na płytach DVD jest zbliżona do tej, wykorzystywanej w zwykłych CD. Informacje zapisane są w postaci drobnych wgłębień na powierzchni płyty, które następnie odczytuje promień lasera. Odczytane dane należy zdekompresować za pomocą specjalnego dekodera, później obraz trafia już na ekran.

Płyta DVD ma o wiele większą trwałość niż, na przykład, kaseta wideo. Jakość filmu nie spada nawet po wielokrotnym odtworzeniu płyty. Podstawowe pojemności dysków DVD są następujące: 4,7 GB (ok. 2,2 godzin wideo) – jednostronny, jednowarstwowy. 8,5 GB (ok. 4 godzin wideo) – jednostronny, dwuwarstwowy. 9,4 GB (ok. 4,4 godzin wideo) – dwustronny, jednowarstwowy i 17 GB (ok. 8 godzin wideo) – dwustronny, dwuwarstwowy dysk DVD.

Tekst: Alexander Winciorek, R.J. „Yackool"; Zdjęcia: LG Electronics, Grundig, Sony; Rysunki: Marcin Kułakowski

Xenaro 5100

Stworzony dla ciebie...

Sprzęt audio-wideo tej niemieckiej firmy od dawna cieszy się zasłużoną sławą i uznaniem, choć w Polsce jest stosunkowo mało popularny. A szkoda, gdyż produkty Grundiga wyróżniają się na tle konkurencji...

Odtwarzacz Xenaro GDP 5100 jest doskonałym przykładem urządzenia bogato wyposażonego, a przy okazji sprzedawanego po przystępnej cenie. Xenaro posiada, oczywiście, wszystkie standardowe funkcje, w które powinno być wyposażone DVD – powiększenie obrazu od 4x do 16x, odtwarzanie w zwolnionym i przyspieszonym tempie, stopklatkę, pracę w formacie 16:9 itd.

Oprócz tego GDP 5100 ma kilka innych cennych zalet. Najważniejszą z nich jest możliwość odtwarzania płyt z utworami MP3 oraz odczyt płyt CD-R oraz CD-RW. Dzięki temu możliwe jest samodzielne tworzenie, zarówno składanek muzycznych (doskonałych na imprezy), jak też przygotowywanie domowej wideoteki w formacie VideoCD!

Pewną niedogodnością dla użytkownika może być angielskojęzyczne menu. Całe szczęście, że jest ono niezbyt skomplikowane, a w razie konieczności można skorzystać z pomocy instrukcji. Jeśli szukasz dobrego odtwarzacza, to może być DVD dla ciebie!



Xenaro 5100 — dobry zakup

FTV-EURO-AGD, Media Markt

Grundig — 999 zł

Oto bliski ideału domowy odtwarzacz DVD! Dzięki niemu obejrzysz filmy (także nagrane samemu na VCD) i posłuchasz MP3

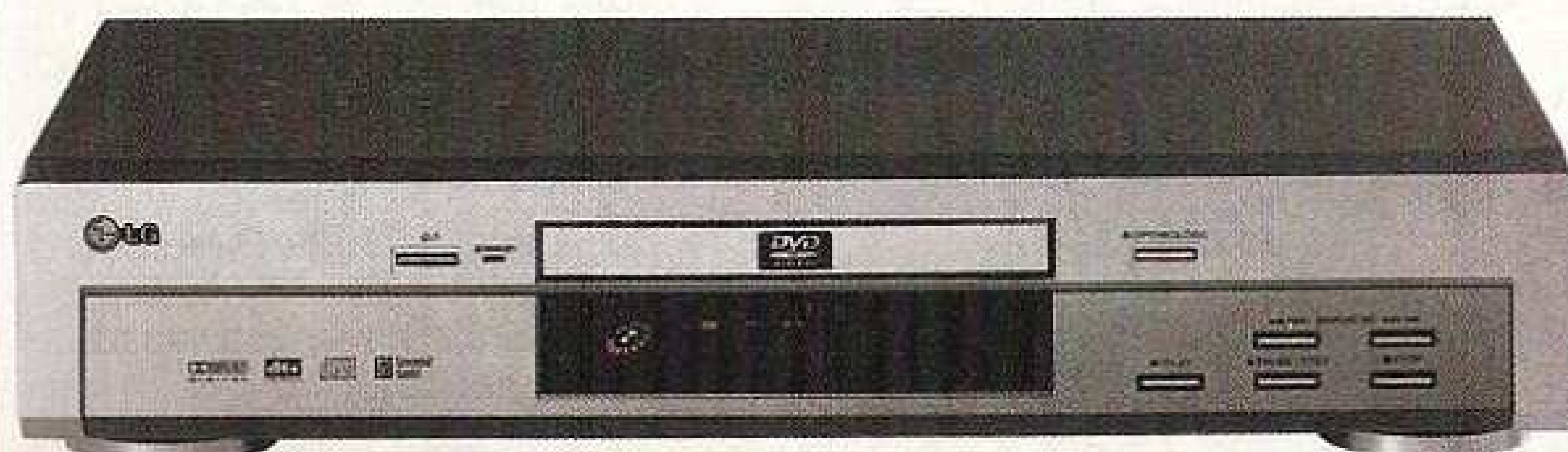
LG 4710

Dla mało wymagających...

Ten model odtwarzacza DVD może zaspokoić gusta jedynie najmniej wymagających użytkowników. Jeśli ktoś poszukuje urządzenia, które będzie w stanie „zaledwie" odtwarzać płyty DVD oraz audio, to bez wachania może zainteresować się LG 4710. Produkt firmy LG posiada standardowe funkcje typowego odtwarzacza: powiększenie obrazu od 4x do 16x czy też odtwarzanie w zwolnionym i przyspieszonym tempie. Dodatkową funkcją, która może się przydać, jest system wirtualnego dźwięku 3D. Osoby nieznające języków obcych ucieszy zapewne spolszczone menu ekranowe.

Odtwarzacz posiada komplet standardowych złącz: 2x Euroscart, 1x SuperVHS, audio oraz cyfrowe złącze audio tzw. „coaxial".

Niestety, w modelu tym zabrakło coraz powszechniejszej funkcji odtwarzania płyt MP3. Urządzenie nie rozpoznaje także płyt CD-R oraz CD-RW, co dla osób chcących np. nagrywać własne filmy w formacie VideoCD stanowi istotną wadę. Jeśli powyższe minusy nie przeszkadzają ci, możesz wybrać ten model.



LG 4710

Media Markt

LG Electronics — 999 zł

Bardzo prosty odtwarzacz DVD, niestety bez kilku przydatnych funkcji. Jak za taką cenę – nie polecamy...

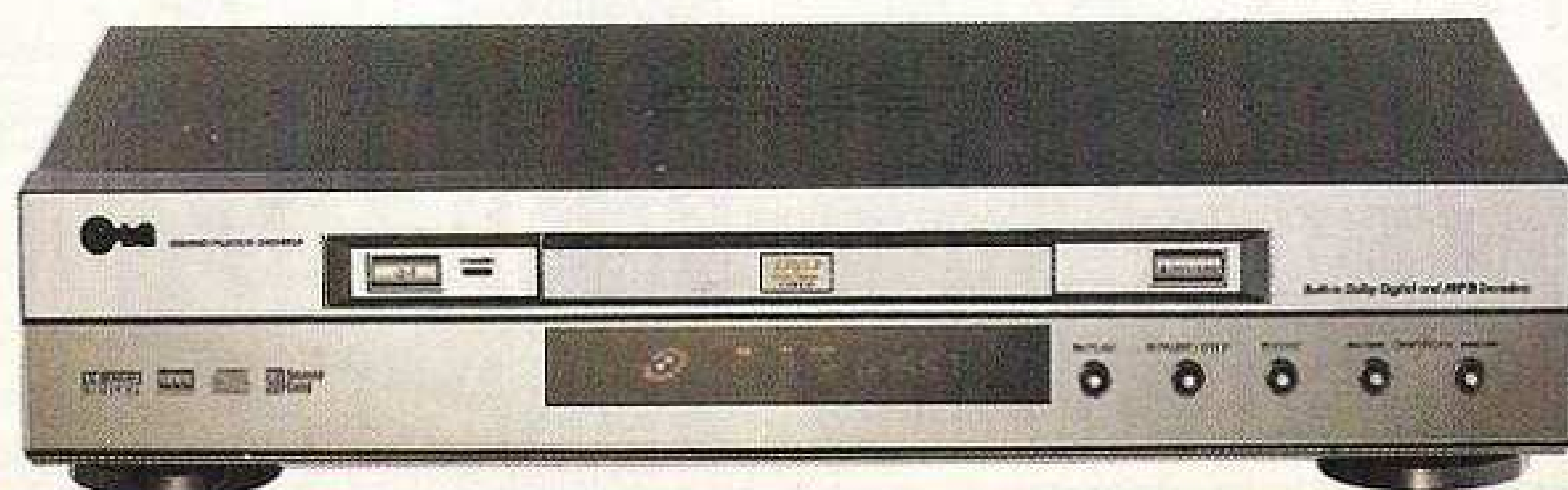
LG 4950

Prawdziwe kino domowe

LG 4950 miał być w założeniu firmy przeznaczony dla „normalnego" (czyli po prostu bardziej wymagającego) użytkownika. Konstruktorzy umieścili w nim te wszystkie dodatkowe funkcje, których zabrakło w poprzednim modelu 4710.

Nareszcie pojawiła się możliwość odtwarzania popularnych plików MP3 czy też umiejętność czytania płyt CD-R i CD-RW (poprzedni model po prostu ich nie zauważał i już!). Pojawił się także dekoder Dolby Digital 5.1 oraz tryb ustawienia zestawu głośnikowego Dolby Digital 5.1. Na tylnej ściance odtwarzacza pojawiło się także złącze optyczne do podłączenia cyfrowego zestawu audio.

Te wszystkie zmiany są oczywiście bardzo miłe i pożyteczne, choć niestety wpłynęły też na cenę urządzenia. I to właśnie ona powoduje, że radzimy rozejrzeć się za czymś tańszym. Zwłaszcza że istnieją konkurencyjne odtwarzacze DVD posiadające równie duże możliwości, za niższą cenę.



LG 4950

Media Markt

LG Electronics — 1599 zł

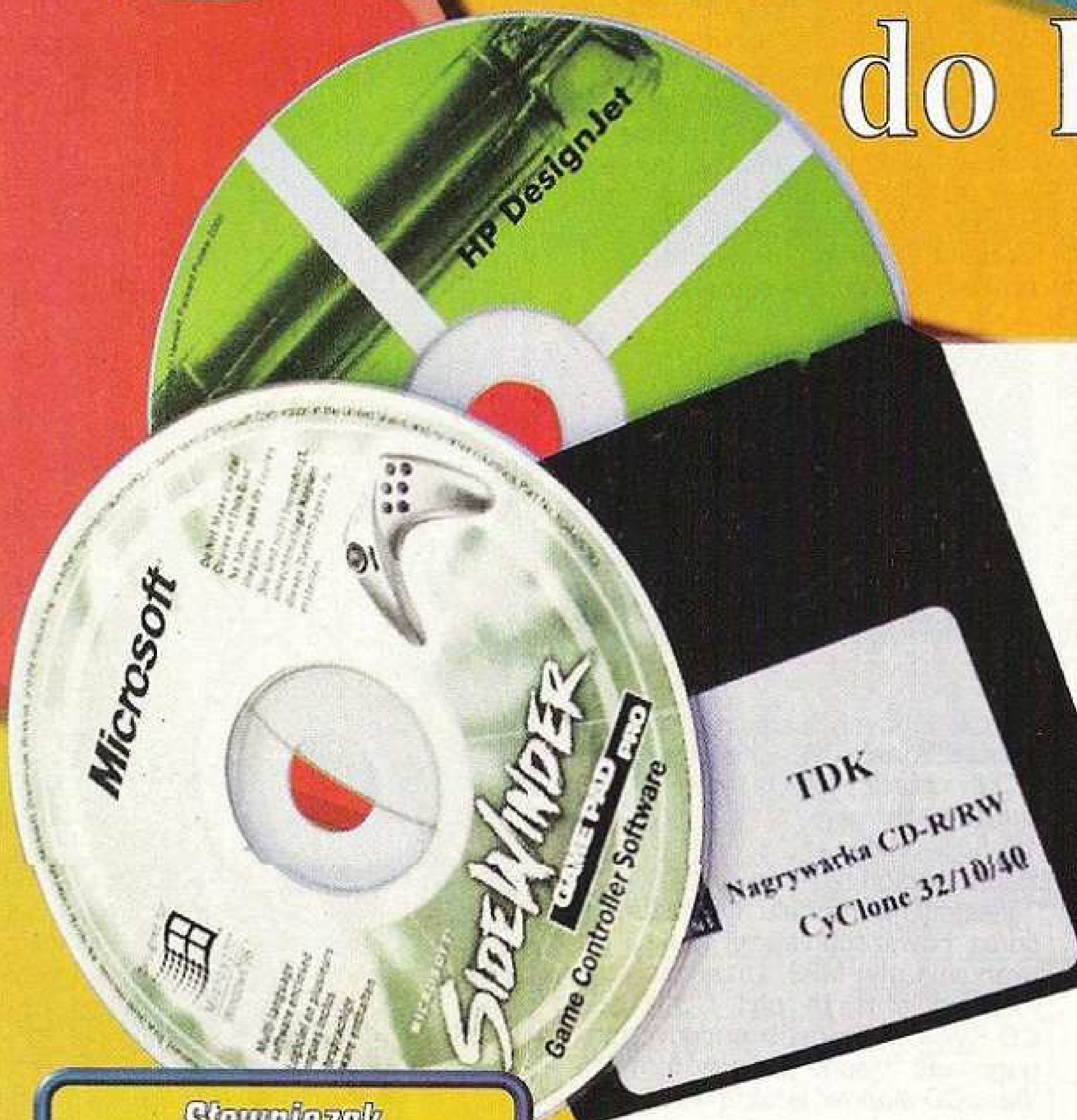
Tym razem firma LG postanowiła naprawić swój błąd i pamiętała o przydatnych funkcjach dodatkowych. Szkoda, że za tyle pieniędzy

Ceny giełdowe

NAPĘDY DVD-ROM	
Asus 16x ATA/100	440 zł
Lite-ON 12x	320 zł
LG 12/40	380 zł
LG 16/48	400 zł
NEC 12/40	410 zł
Pioneer 16/40 tacka	420 zł
Pioneer 16/40 slot-in	430 zł
Samsung 12x	380 zł
Samsung 16x	400 zł
Toshiba 16x	440 zł
KARTY DEKODERÓW DVD	
Cinemaster III	550 zł
Creative DXR3	390 zł
Realmagic	360 zł
NAPĘDY DVD+NAGRYWARKA	
LG DVD/RW 8/12/8/32	600 zł
KARTY DŹWIĘKOWE	
Abit 5.1	140 zł
Forte Media PCI	50 zł
SB 128 PCI	90 zł
SB Live! Player 5.1 OEM	160 zł
SB Audigy Player OEM	340 zł
SB Audigy Player	450 zł
SB Live! Player 5.1	360 zł
SB Live! Platinium 5.1	890 zł
SB Audigy Platinium	990 zł
PŁYTY GŁÓWNE Socket 370	
Abit ST6 (i815EP) ATX	440 zł
Abit VH6-II (694X) ATX	330 zł
Abit VP6 DUAL FCPGA	620 zł
Asus TUSL2-C (i815EP)	480 zł
Asus TUSL2 (i815E) ATX	670 zł
ECS P6VXAT, SND	280 zł
PŁYTY GŁÓWNE Pentium4	
Asus P4T, RIMM	870 zł
ECS P4VXAS, DIMM	480 zł
Abit BL7 (i845)	680 zł
Asus P4B (i845), ATX	830 zł
Shuttle AV40 RAID	580 zł
PŁYTY GŁÓWNE SocketA	
Abit KG7, DDR	630 zł
Asus A7V133-C	440 zł
Asus A7V133, FSB266	540 zł
ECS K7VZA ver.3	310 zł
ECS K7S5A, DDR+DIMM	300 zł
ECS K7VTA3, DDR	330 zł
PROCESORY AMD	
Athlon 900 MHz	310 zł
Athlon 1000 MHz, FSB 266	380 zł
Athlon 1200 MHz, FSB 266	450 zł
Athlon 1330 MHz, FSB 266	490 zł
Athlon 1400 MHz, FSB 266	550 zł
Duron 700 MHz	180 zł
Duron 750 MHz	200 zł
Duron 800 MHz	220 zł
Duron 850 MHz	240 zł
Duron 900 MHz	250 zł
Duron 950 MHz	270 zł
Duron 1000 MHz	310 zł
PROCESORY INTEL	
Celeron 633 MHz	190 zł
Celeron 667 MHz	210 zł
Celeron 700 MHz	240 zł
Celeron 800 MHZ	240 zł
Celeron 800 MHz BOX	270 zł
Celeron 850 MHz BOX	290 zł
Celeron 900 MHz OEM	310 zł
Celeron 1000 MHz OEM	350 zł
Celeron 1200 MHz OEM	520 zł
Pentium III 866 MHz	550 zł
Pentium III 866 MHz	630 zł

orientacyjne ceny z końca grudnia

Sterowniki do kart graficznych



Słowniczek

Chipset – to specjalny układ scalony, odpowiedzialny za prawidłowe działanie wszystkich urządzeń zainstalowanych na płycie głównej komputera. Od rodzaju chipsetu zależy, czy płyta będzie obsługiwać odpowiednie modele procesorów i pamięci. Do jego zadań należy również prawidłowa obsługa kart graficznych AGP.

AGP (Accelerated Graphics Port) – to opracowany przez firmę Intel interfejs komunikacyjny do obsługi kart graficznych. Dzięki AGP karty mogą korzystać bezpośrednio z pamięci RAM. Aktualnie najpopularniejszy jest standard AGP 4x, który potrafi pracować z prędkością 100 Mhz.

API – (Aplication Programming Interface) jest zbiorem funkcji i sterowników, za pośrednictwem których aplikacje komunikują się z systemem operacyjnym i automatycznie wykonują niektóre polecenia. Jednym z takich zbiorów jest właśnie DirectX, Open GL.

DLL – (Dynamic Link Library) są to specjalne zbiory danych, z których może korzystać jednocześnie kilka programów. Dane te zapisane są w plikach z rozszerzeniem .dll.

VXD – (Virtual device driver, Wirtualny sterownik urządzenia) to specjalny typ sterownika, umożliwiający różnym wirtualnym maszynom działanie na komputerze z systemem z rodziny Windows. Dzięki VxD system operacyjny może kontrolować różne urządzenia zainstalowane w komputerze.

Wydajna karta graficzna to marzenie każdego komputerowego gracza. Nic nie sprawia większej radości niż płynnie odtwarzane sceny z zapierającymi dech w piersiach efektami świetlnymi, mgłami i dymami. Nie ważne, czy zwiedzasz mroczne podziemia, ścigasz się na torze Formuły 1 czy latasz helikopterem nad rozległymi terytoriami. Jeśli tylko grafika sprawuje się dobrze, możesz czerpać z tego niesamowitą przyjemność.

Nierzadko jednak zdarza się, że obraz w grze nie prezentuje się doskonale. Ruch nie jest płynny, tekstury wyglądają fatalnie, a na dodatek w ogóle nie widać efektów świetlnych. Częstą przyczyną tego typu zaburzeń są niewłaściwie zainstalowane lub stare sterowniki oraz niewłaściwa wersja pakietu DirectX.

Wgrywamy nowe stery

Zanim zaczniesz cokolwiek robić ze sterownikami, upewnij się, że masz gdzieś zachowane poprzednie wersje driverów, które będziesz mógł zainstalować w razie kłopotów. Jest to BARDZO ważne i nie należy tej czynności lekceważyć.

To jednak nie wszystko. Bardzo ważne są również sterowniki do płyty głównej. Tutaj więcej problemów napotkają użytkownicy płyt z chipsetem VIA, którzy KONIECZNIE muszą zainstalować **sterowniki 4in1**. Dzięki nim będzie możliwa prawidłowa obsługa złącza AGP, do którego z pewnością podłączona jest twoja karta (karty PCI to już rzadkość).

Szczęśliwi posiadacze płyt z chipsetem Intela napotkają mniej kłopotów, co nie znaczy, że nie muszą w ogóle liczyć się z parametrami swojej płyty. Uważać powinni zwłaszcza właściciele najnowszych płyt z chipami od i820 wzwyż. Tutaj przyda się instalacja dołączonych do płyty sterowników.

Płyty z chipami innymi niż VIA i Intel należą do zdecydowanej mniejszości, więc nie będziemy się nimi tutaj szczegółowo zajmować. **Ogólna zasada jest taka, jeśli są jakieś sterowniki, zwłaszcza do obsługi AGP, to należy je zainstalować.**

Kolejnym bardzo ważnym zestawem oprogramowania są sterowniki DirectX, dołączone do wszystkich systemów z rodziny Windows oraz do przeglądarki Internet Explorer. Można je jednak znaleźć jako oddzielny pakiet.

Co to jest DirectX

Jest to pakiet sterowników niezbędnych do prawidłowego działania większości nowych programów i gier komputerowych. Dzięki DirectX gry i programy multimedialne wyglądają i brzmią bardzo realistycznie. DirectX sprawia, że programy mają bezpośredni dostęp do wielu sprzętowych efektów, jaki może wytworzyć twoja karta (mgły, oświetlenie). Nie trzeba ich za każdym razem generować od początku. Nawet jeśli twoja karta nie potrafi sprzętowo generować jakiegoś efektu, to DirectX może emulować je programowo. Naukowo DirectX określany jest jako „interfejs API ", składający się z dynamicznych bibliotek DLL i sterowników VXD (patrz słowniczek).

DirectX składa się z kilku modułów. Każdy odpowiedzialny jest za inny efekt.

– **Direct 3D** – odpowiedzialny jest za modelowanie obiektów trójwymiarowych, nawet jeśli karta nie obsługuje grafiki 3D.

– **DirectDraw** – odpowiedzialny jest za grafikę dwuwymiarową, czyli za wszelkie animacje i mapy bitowe.

– **DirectSound** – jak sama nazwa wskazuje, odpowiada za generowanie efektów dźwiękowych.

– **DirectInput** – obsługuje wszystkie urządzenia wejściowe, na przykład joysticki wibrujące i kierownice.

– **DirectPlayVoice** (dostępny od wersji 8.0) – pozwala na pogaduszki w trakcie sieciowych rozgrywek.

– **DirectPlay** – odpowiada za prawidłową obsługę aplikacji sieciowych, a zwłaszcza gier. Dzięki niemu możliwa jest płynna gra, nawet na komputerach dysponujących modemami o różnej szybkości.

Od wersji 8.0 sterowniki DirectDraw i Direct3D połączono w jeden moduł. DirectMusic, a DirectSound zamieniono na DirectX Audio. DirectX 9 oferuje nowe zaawansowane efekty graficzne.

Instalacja DirectX jest bardzo prosta. Wystarczy ściągnąć, na przykład, ze strony **http://www.microsoft.com/directx/** najnowszy pakiet (aktualnie jest to wersja 8.1, ale gotowy jest już zestaw 9.0) i dwukrotnie nacisnąć na ikonę instalatora. Program sam przeanalizuje zasoby twojego peceta i zaktualizuje te elementy, które trzeba. Później wystarczy tylko restart komputera.

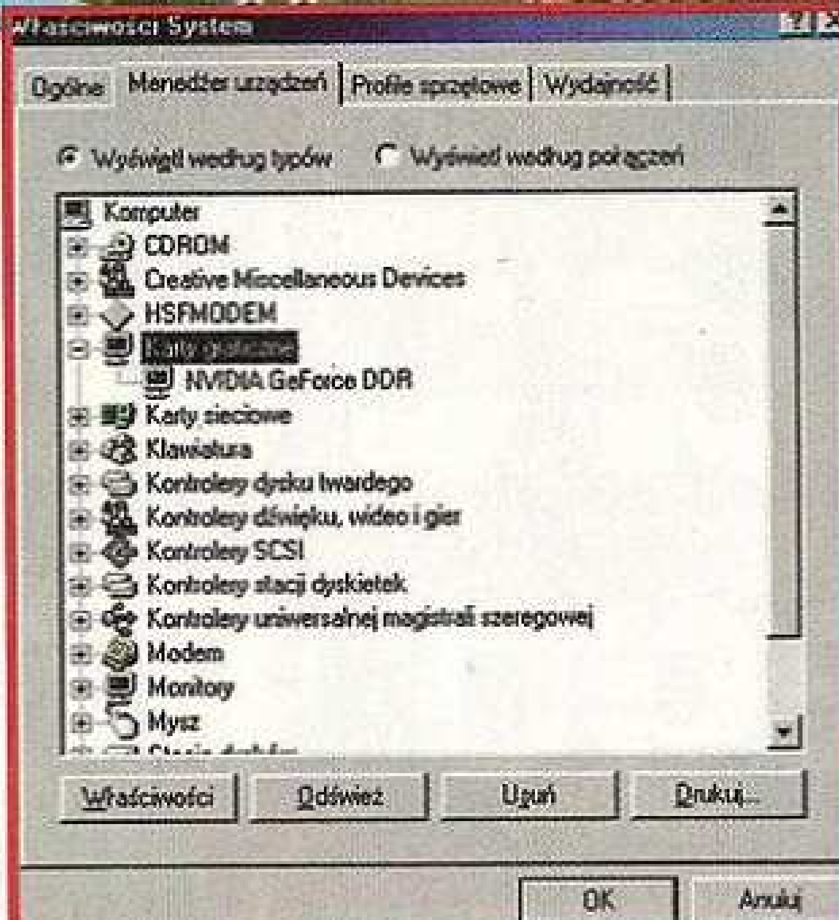
I co dalej?



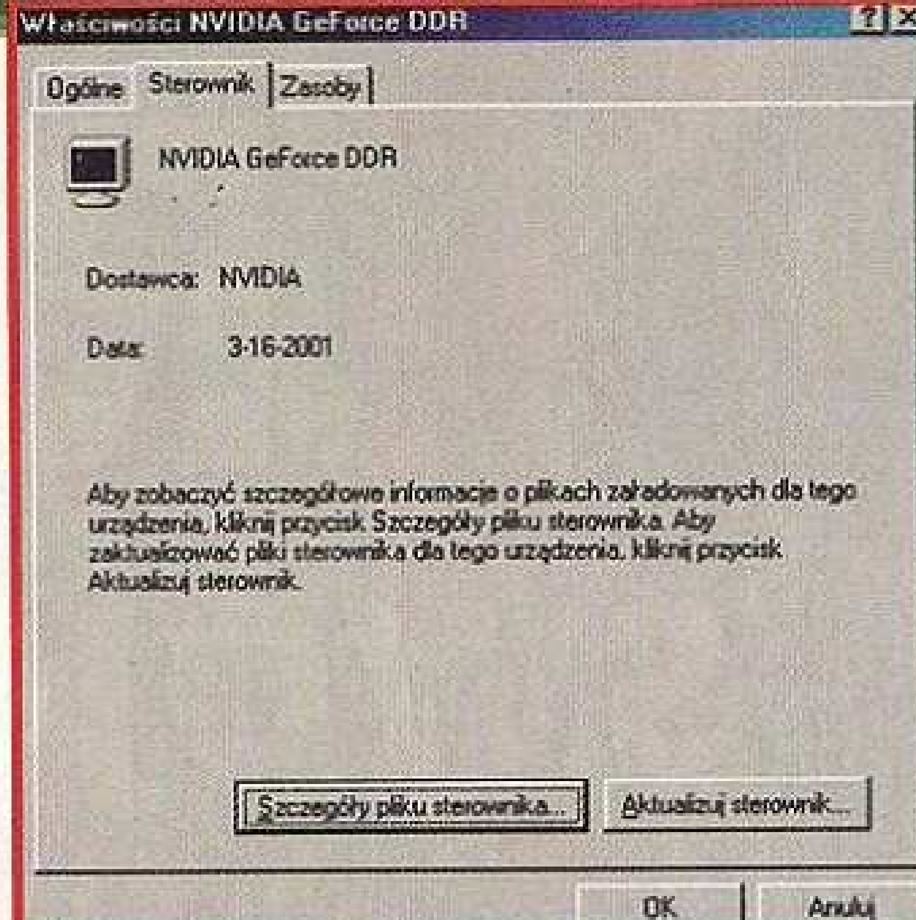
Posiadacze kart z chipem nVidii mają ułatwiony dostęp do sterowników na www.nvidia.com



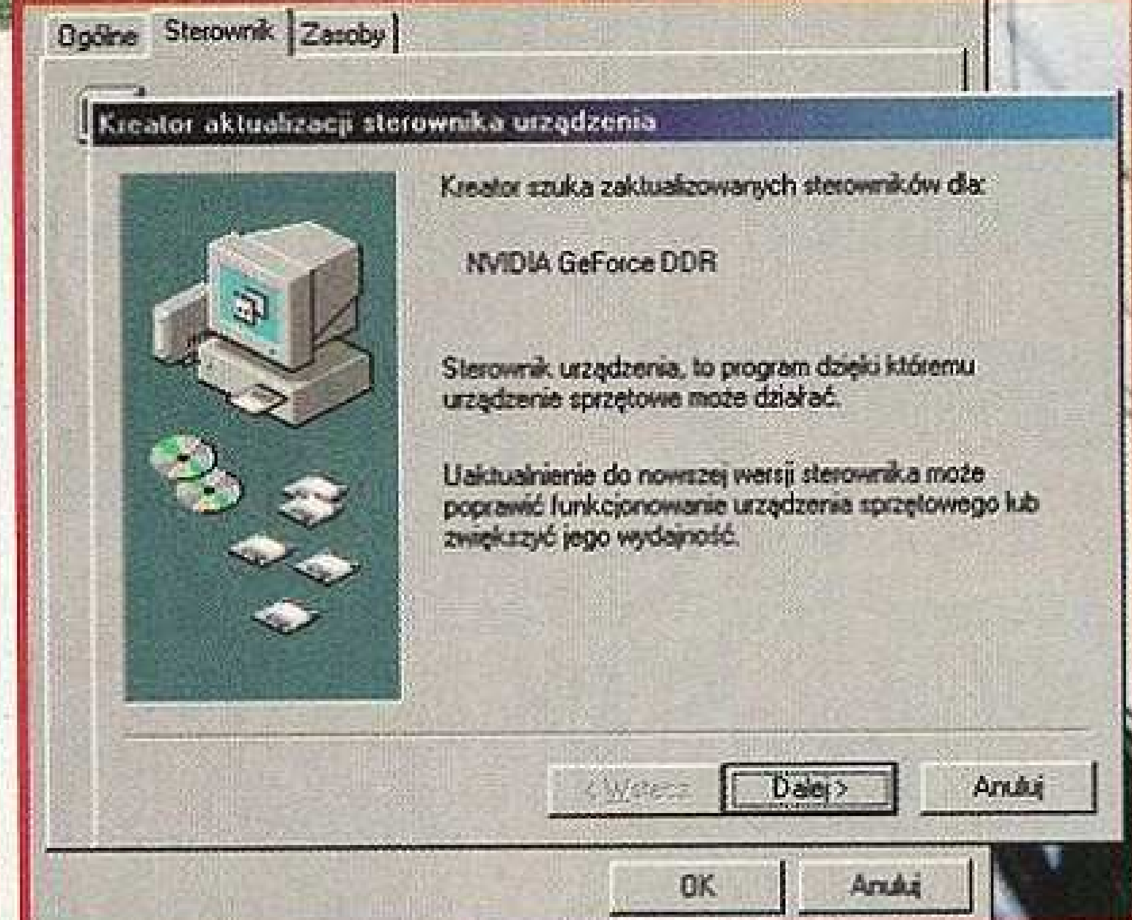
Najnowsze wersje bibliotek DirectX można oczywiście pobrać ze strony Microsoftu



W **Panelu Sterowania** wybierz **System** i dalej zakładkę **Menedżer Urządzeń**



Tu znajdują się informacje o plikach sterownika karty (nic ciekawego). Wybierz **Aktualizuj sterownik**



Teraz czeka cię kilka ekranów z informacjami, ostrzeżeniami i podobnym bzdurami. Nie zważaj na nie i idź dalej

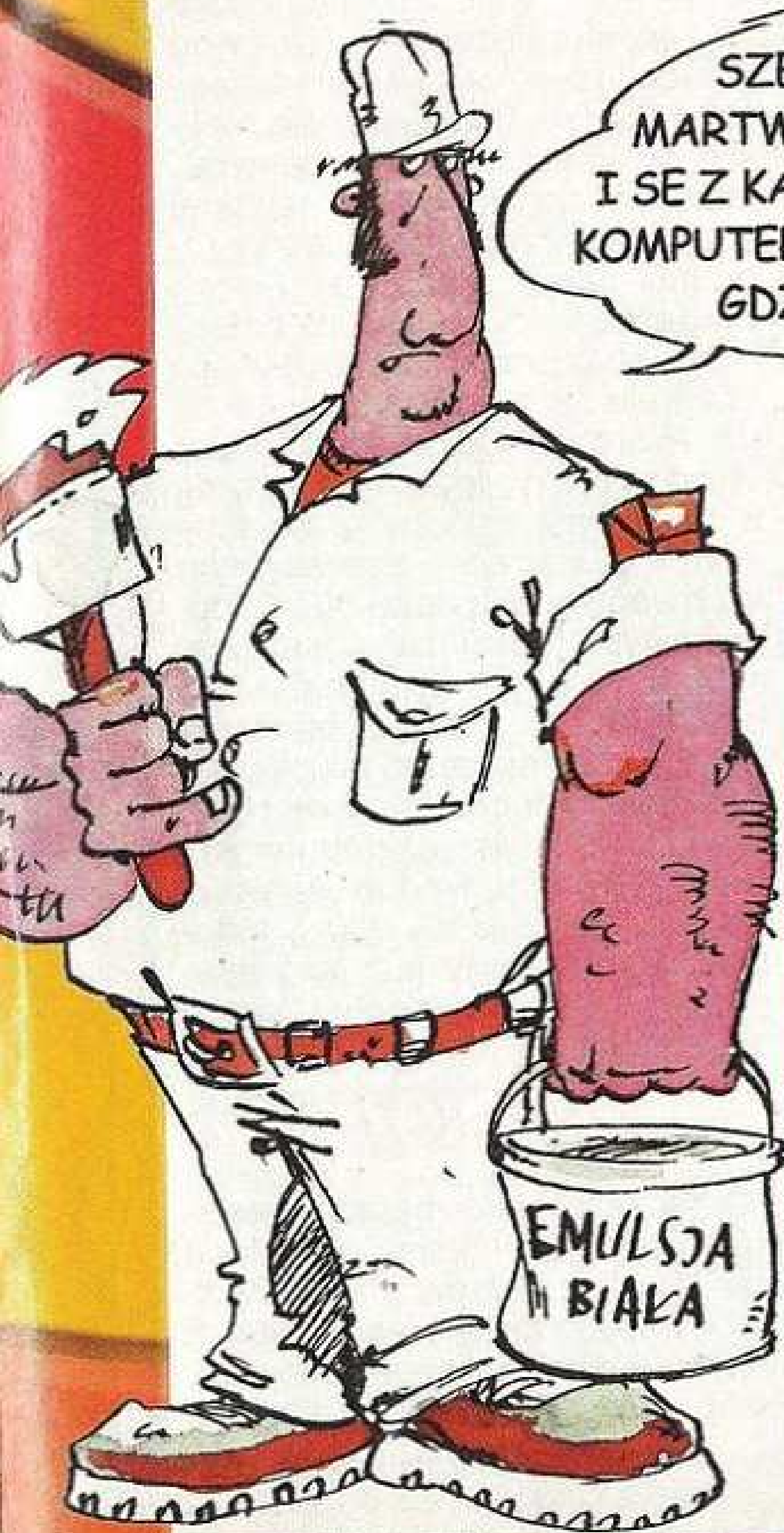
Po prawidłowym zainstalowaniu sterowników płyty głównej i najnowszej dostępnej wersji pakietu DirectX, możesz zabrać się za kartę graficzną. Tu kolejna wskazówka. **Jeśli zastępujesz sterowniki starsze nowszymi, to nie musisz usuwać poprzednich (chociaż na pewno by to nie zaszkodziło). Jednak gdy chcesz postąpić odwrotnie i zastąpić nowsze drivery starszymi, to koniecznie usuń poprzednie.** Możesz to zrobić w **Panelu Sterowania** za pomocą narzędzia **Dodaj/Usuń programy**. Na liście odnajdujesz nazwę swojej karty i klikasz **Dodaj/Usuń**. Program powinien automatycznie i bez kłopotów usunąć pliki z komputera. Sposób postępowania podczas instalacji nowych driverów jest uzależniony od producenta twojej karty. Jeśli należysz do grona szczęśliwych posiadaczy karty jakiejś renomowanej firmy (na przykład Asus, Creative, Leadtek, Matrox, Ati), to jesteś w bardzo dobrej sytuacji, ponieważ masz pewność, że firma nie zapomni o tobie. W takiej sytuacji wystarczy, że wejdziesz na stronę producenta i ściągniesz najnowszy pakiet sterowników. Instalacja takiego zestawu jest bardzo prosta. Zazwyczaj wystarczy kliknąć dwukrotnie na sprowadzonym pliku, a instalator sam zrobi wszystko za ciebie.

Jeśli jednak twoja karta to jakiś bliżej nie zidentyfikowany produkt, musisz przede wszystkim dowiedzieć się, na jakim chipie oparte jest twoje urządzenie i zaktualizować sterowniki ręcznie. Aby się o tym przekonać, zajrzyj do **instrukcji obsługi swojej karty**. Jeśli jej nie posiadasz, to możesz albo rozkręcić obudowę i przeczytać nazwę umieszczoną na chipie karty, albo dokładnie obserwować komputer podczas startu. Pierwsze napisy, jakie pojawiają się na monitorze, kryją w sobie nazwę twojej karty. Gdy już dowiesz się, jaką kartę masz w komputerze, możesz rozpocząć poszukiwania sterowników. Najpewniej okaże się, że jest to karta oparta na produkcie firmy Nvidia (Riva TNT, GeForce). Wtedy wystarczy, że wejdziesz na stronę **http://www.nvidia.com** i ściągniesz najnowszą wersję Detonatorów.

Procedura instalacji wygląda następująco:

– rozpakuj pliki
– wejdź do **Panel Sterowania/System**
– wejdź do **Menadżera urządzeń** i znajdź ikonę **Karty graficzne**, a następnie rozwiń drzewko
– tutaj znajduje się twoja karta, kliknij na **Właściwości**, wejdź do zakładki **Sterownik**, a następnie kliknij na przycisk **Aktualizuj sterownik**
– kreator przeprowadzi cię przez proces aktualizacji. Musisz tutaj wskazać tylko folder, do którego rozpakowałeś sterowniki i gotowe.





Dobre rady

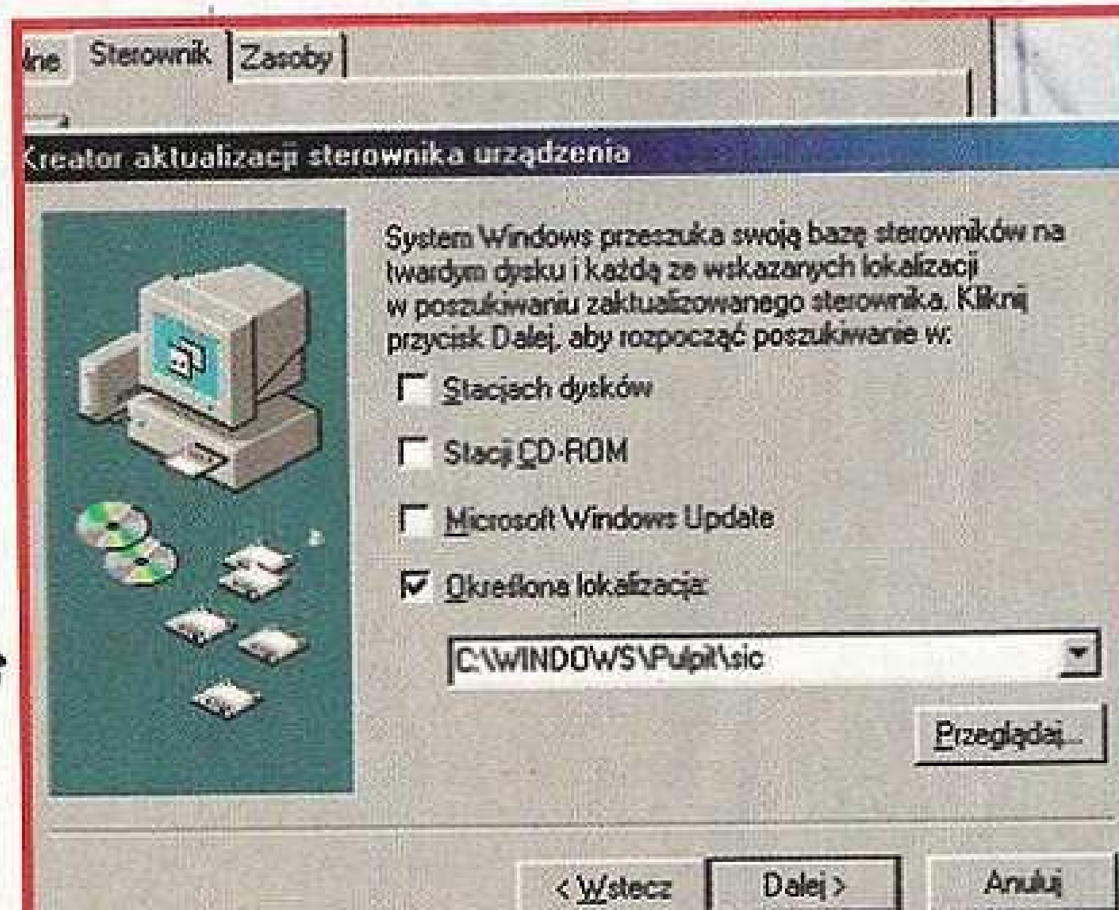
Instrukcja – kupując komputer, zwróć uwagę, czy w pudełku są instrukcje do karty graficznej, dźwiękowej, płyty głównej itp. Ich brak może później utrudnić ci życie!

Nowe wersje sterowników nie zawsze są doskonałe. Zanim je zainstalujesz, spróbuj zapoznać się z opiniami innych użytkowników

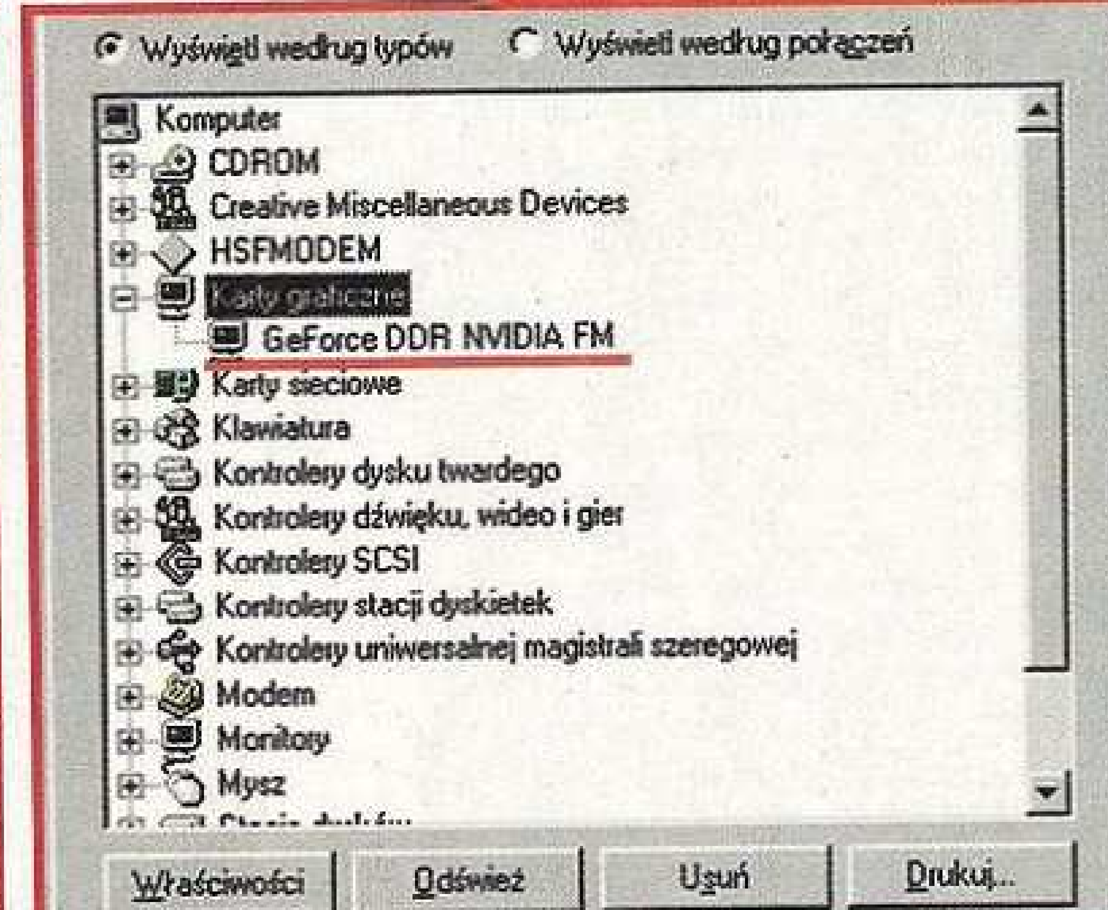
DirectX może nie dać się usunąć! Ta przykra wiadomość zaskoczyła już wielu osób, które przekonały się, że nowa wersja tych bibliotek nie działa tak, jak powinna, a starej nie da się przywrócić!

Cudowne sterowniki nie istnieją! Nie wierz w zapewnienia, że najnowsza wersja 253.12.876a Detonatorów przyspieszy każdą kartę o 25%

Nie instaluj nowych wersji sterowników, jeśli nie jesteś przekonany, że jest to naprawdę konieczne!



Komputer może sam poszukać sterowników, ale lepiej mu wskazać, gdzie znajdzie potrzebne mu pliki



Po instalacji możesz samemu się przekonać, czy do systemu zostały dodane nowe elementy

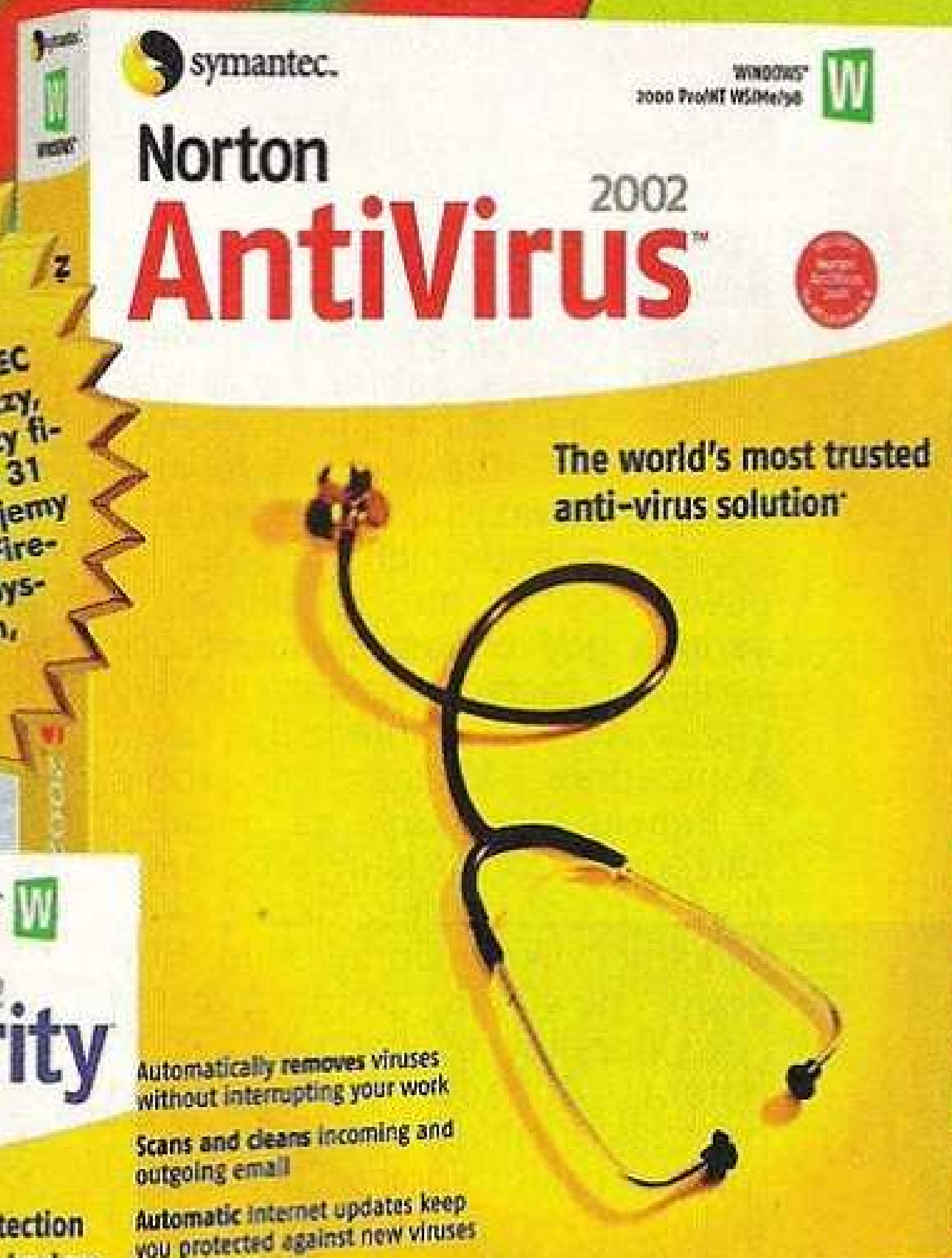
Tekst: Alexander Winciorek; Rys. Marcin Kułakowski; Zdjęcia: archiwum Wydawnictwo H. Bauer

Ratuj swojego PC!

Święta, święta i po świętach! Tysiące złotych poszły na nowe komputery, podzespoły oraz ukochane gry. Za oknem śnieg, a my wyciskamy radośnie ze swojego PC siódme poty... Tymaczsem 90% użytkowników komputerów jest nieświadomych zagrożeń, jakie czekają na ich kochany sprzęt

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! oraz firmy SYMANTEC możecie wygrać cenne nagrody! Wystarczy, że odpowiecie na pytanie: Do czego służy firewall? Pośród osób, które przyślą do 31 stycznia poprawną odpowiedź, rozlosujemy jedną z nagród: 3x Norton Personal Firewall, 2x Norton Utilities, 3x Norton System Works 2002 Standard Edytion, 6x Norton CleanSweep.
Nie zapomnijcie o kuponie z dołu strony!

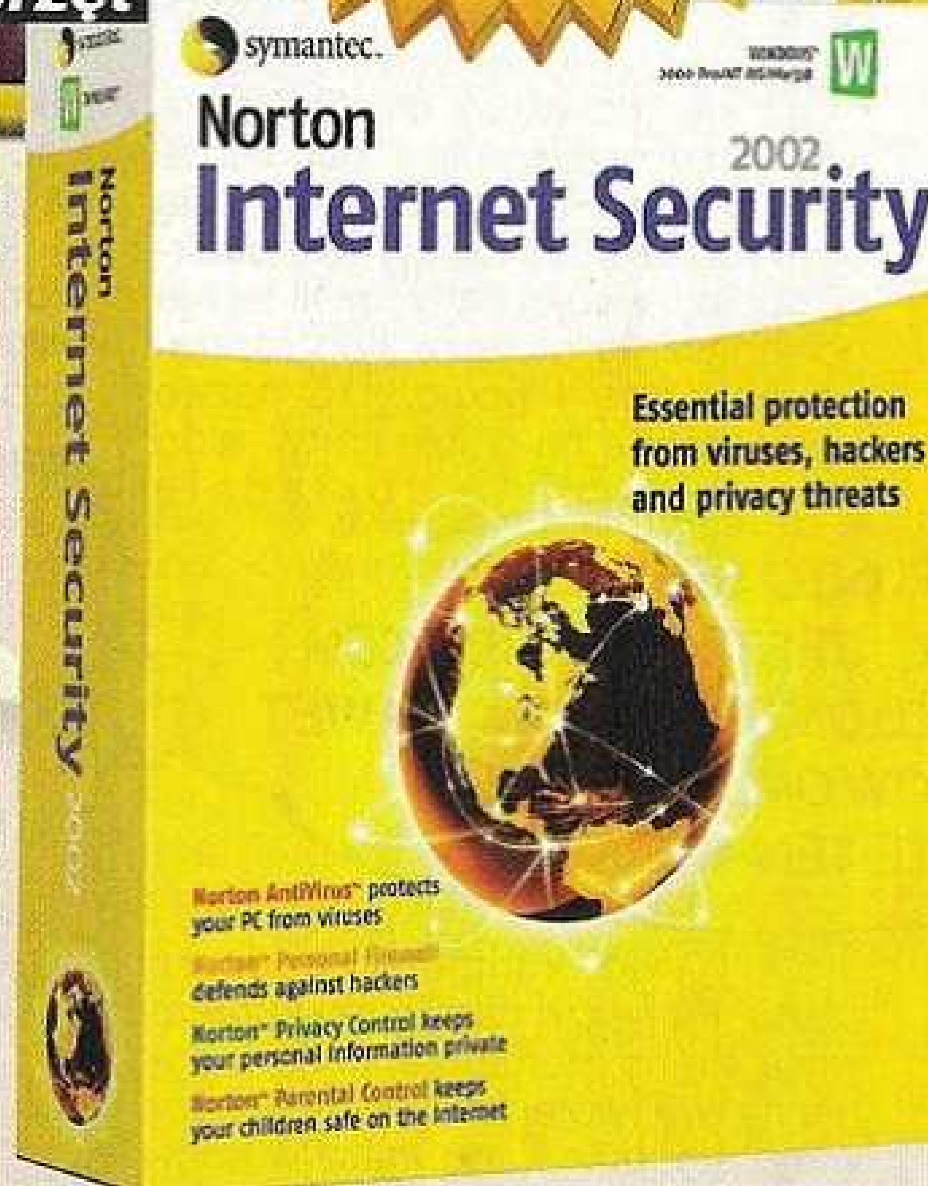


Jak uniknąć kłopotów?

Nie od dziś wiadomo, że lepiej zapobiegać kłopotom, niż się później z nich wyplątywać. Jeśli nie chcesz stać się ofiarą czyjegoś ataku, przestrzegaj poniższych reguł!

- Jeśli posiadasz stałe podłączenie do internetu, koniecznie zainstaluj oprogramowanie typu firewall. Co jakiś czas aktualizuj je!
- Jeśli nie używasz programów zabezpieczających komputer, postaraj się wyłączać go (lub odłącz od Sieci), gdy z niego nie korzystasz.
- Korzystaj z programów antywirusowych, koniecznie aktualizuj bazę danych o wirusach!
- W miarę możliwości instaluj uaktualnienia, likwidujące „dziury“ w zabezpieczeniach Windows, Outlooka czy Internet Explorera.
- Jeśli możesz, korzystaj z bardziej „egzotycznych“ programów pocztowych, nie dających się łatwo zaatakować.
- Zakładając łącze stałe, zastanów się, czy koniecznie potrzebujesz np. stały adres IP, czy może lepiej schronić się za firewallem operatora Internetu!
- Stosuj zasadę ograniczonego zaufania wobec podejrzanych dyskietek, płyt CD nieznanego pochodzenia, dziwnych wiadomości e-mail, itd.

Pod koniec listopada w warszawskim hotelu Marriott odbyły się specjalne warsztaty, dotyczące bezpieczeństwa komputerów osobistych, zorganizowane przez eksperta w tej dziedzinie – **firmę Symantec**. Przedstawiciele firmy mówili o zagrożeniach czyhających nie tyle na nas, co na nasze komputery zarówno w sieci Internet, jak i poza nią. Przyjrzyjmy się, zatem kto i co zagraża naszym komputerom.





TE WREDNE WIRUSY!

Nie ma chyba na świecie użytkownika komputera, który by nie zdawał sobie sprawy z tego, jak poważnym zagrożeniem mogą być wirusy. Te malutkie programy mogą wyrządzić rozmaite szkody, począwszy od prostych, wyświetlających głupie komunikaty, poprzez nieco bardziej skomplikowane usuwające wszelkie cenne dane z twardego dysku, a skończywszy na prawdziwych perełkach, skutecznie niszczących nasze twarde dyski lub inne podzespoły komputera. Obecna sytuacja wygląda jednak tak, że wszyscy to wszystko wiedzą, tylko nikt nic z tym nie robi.

Używanie legalnego oprogramowania nie rozwiąże problemu wirusów, bowiem możemy go dostać wraz z dyskietką czy płytą CD od zaufanego kolegi, ściągnąć z Internetu razem z jakimć użytecznym narzędziem, czy też najzwyczajniej w świecie otrzymać go za pośrednictwem poczty elektronicznej. Jak powszechnie wiadomo, lepiej zapobiegać niż leczyć.

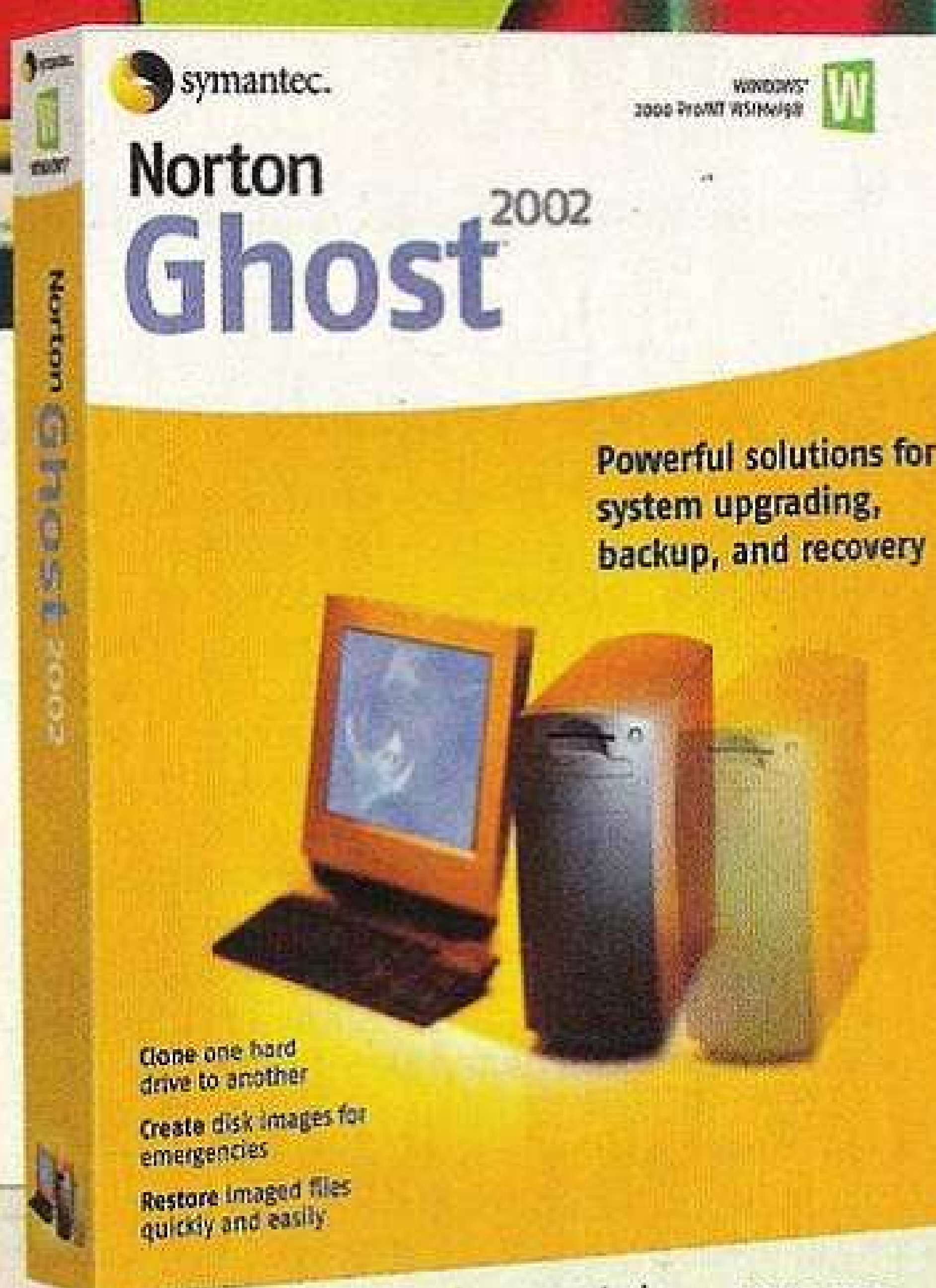
Firma Symantec przygotowała program Norton Antivirus, oznaczony zgodnie z nowym rokiem symbolem 2002. Program, dostępny w polskiej wersji językowej, cechuje się m.in. możliwością automatycznego wykrywania i likwidowania wirusów (bez wiedzy użytkownika), możliwością pracy w tle innych programów, skanowaniem poczty elektronicznej (zarówno przychodzącej jak i wychodzącej, abyś w razie zakażenia, nie rozesłał swojego wirusa znajomym), możliwością łatwej i szybkiej aktualizacji, zarówno całego programu, jak i tylko baz danych z wirusami. To, co jeszcze należy wiedzieć o programie to fakt, że integruje się z programami takimi jak Microsoft Office, Eksplorator Windows czy Internet Explorer, a także jest zgodny z najnowszym systemem operacyjnym Microsoftu – Windows XP. Z dodatkowych funkcji zabezpieczających, należy wymienić tzw. blokowanie niebezpiecznych skryptów, które często mogą mieć działania podobne lub nawet gorsze niż większość najpopularniejszych wirusów. Norton Antivirus 2002 PL kosztuje ok. 250zł, a dodatkowo dostępny jest jako integralny składnik pakietu Norton SystemWorks 2002.

HAKERZY!

O hackerach, kowbojach klawiatury, włamujących się do wielkich banków i systemów informatycznych wielkich korporacji, powstał niejeden film i niejedna książka. Któż z nas nie spotkał się z czymś



Również w Internecie znajdziesz bardzo wiele informacji na temat groźnych wirusów. A na stronie firmy MKS możesz nawet sprawdzić swój dysk!



w tym rodzaju? Wielu użytkowników myśli, że w Internecie są absolutnie bezpieczni. Nie mają przecież firmy, ani żadnych ważnych (dla obcych) danych, więc po cóż ktoś miałby się włamywać do ich komputera. Odpowiedź brzmi: dla jaj. Domorośli hakerzy, jeśli takim mianem można w ogóle ich określić, studiują po nocach specjalistyczne strony, ściągają i testują zakazane oprogramowanie i robią wiele innych, niekoniecznie zgodnych z prawem, działań. Jedną z najpopularniejszych metod działania jest skanowanie adresów IP w poszukiwaniu niezabezpieczonych komputerów. Jeśli trafią akurat na twój komputer, może nie stanie się nic. Ale równie dobrze mogą rozpocząć się głupie żarty, takie jak wysuwanie tacki CD-ROM-u, resetowanie komputera itd. Dużo gorzej będzie, jeśli ktoś ukradnie nam tajne dane (np. list miłosny do Asi z naprzeciwka) lub użyje naszego komputera w celu włamania się do innego systemu. Jeśli będzie to system firmowy, to zgadnijcie, do kogo przyjdą odpowiednie służby? **Na to zagrożenie najbardziej narażone są osoby ze stałym podłączeniem do Internetu, takim jak np. SDI, czy też telewizja kablowa, choć nie tylko.** I na to firma Symantec znalazła odpowiedź. Jest nią program Norton Personal Firewall 2002, chroniący przed nieautoryzowanym dostępem do naszego komputera. Program blokuje tzw. skanowanie portów, przez co sprawia, że nasz komputer w sieci jest praktycznie niewidzialny. Oczywiście, dla profesjonalistów to zapewne niewielkie wyzwanie, chociaż tacy akurat nie atakują indywidualnych użytkowników, a pakiet przeznaczony jest właśnie dla tej grupy.

UŻYTKOWNIK!

Ostatnim, i kto wie czy nie najpoważniejszym zagrożeniem dla komputera, jest... jego użytkownik. Przez niechlujne instalowanie oprogramowania, błędną deinstalację, niedbałość o rejestr i spójność twardego, dysku może doprowadzić do prawdziwej katastrofy. Dla tych właśnie ludzi powstaje oprogramowanie takie jak:

Norton Cleansweep 2002 – deinstalujący programy pobrane z Internetu, czyszczący „internetową pamięć cache", usuwający zbędne cookies, pluginy czy kontrolki Active X.

Norton Utilities 2002 – dokładnie zajmujący się twardymi dyskami

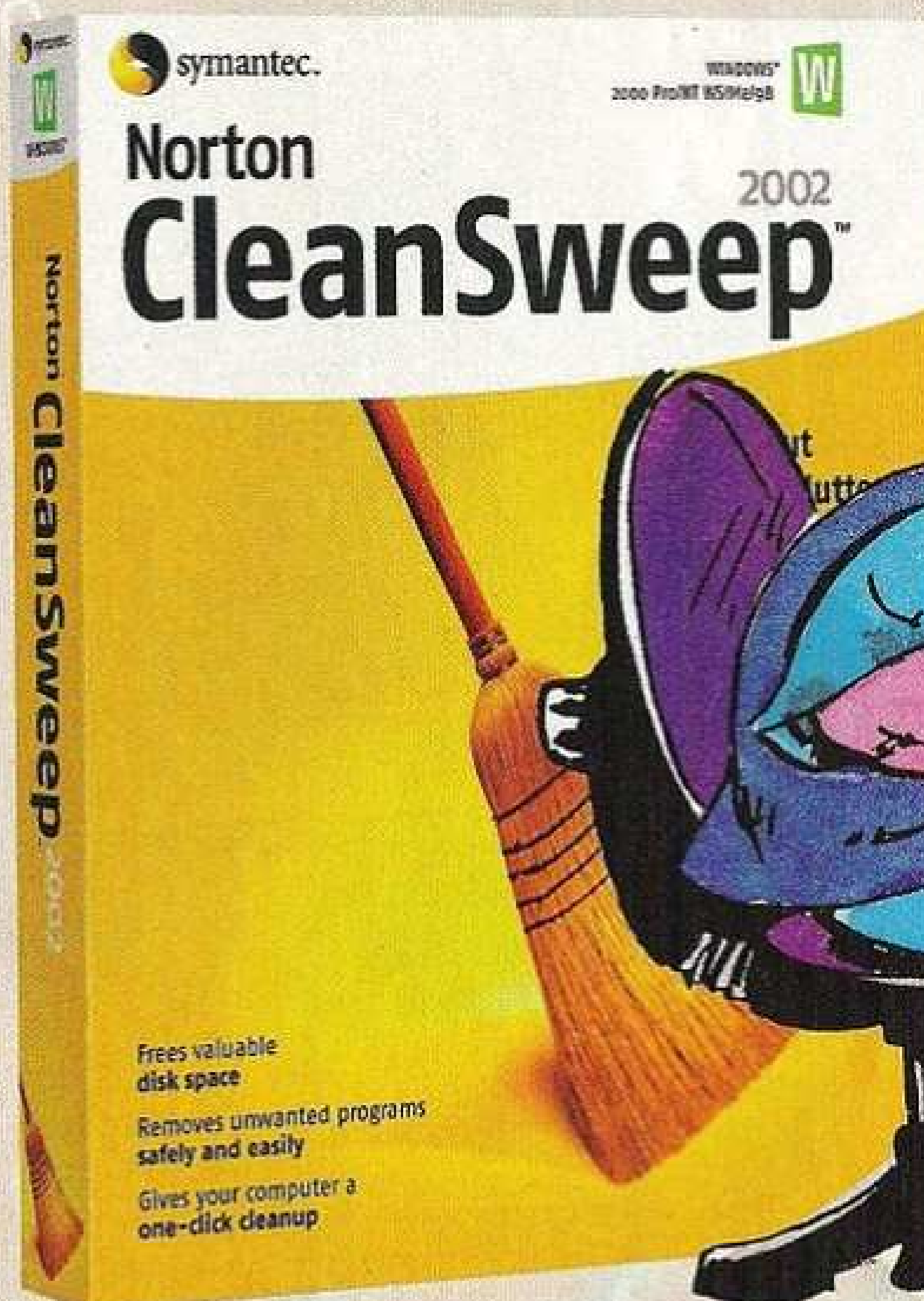
Norton Ghost 2002 – umożliwiający tworzenie obrazów twardych dysków, a następnie w razie awarii systemu, powrót do poprzedniego stanu w niespełna kilka minut.

GDY NIE MA KASY...

Co jednak zrobić, drogi użytkowniku, gdy zakupy gwiazdkowe okazały się droższe niż przewidywałeś i teraz nie stać cię na dobry program antywirusowy? Zanim zdecydujesz się sięgnąć po pirackie oprogramowanie uświadom sobie, że w większości przypadków (także w NAV2002) „wmontowane" są specjalne zabezpieczenia, uniemożliwiające aktualizowanie programów. Program antywirusowy, bez aktualnych baz danych, nie jest wiele warty. Użyj więc mózgu, wejdź do sieci i skorzystaj z jednego z darmowych programów do wykrywania i zwalczania wirusów. Jednym z nich może być np. Darmowy Skaner Antywirusowy, opracowany przez powszechnie znaną polską firmę mks_vir oraz portal Onet.pl

Oprócz wykrywania i likwidowania wirusów na stronach http://wirusy.onet.pl, można znaleźć wiele pożytecznych informacji o najnowszych wirusach i innych zagrożeniach.

Sprawa braku funduszy ma się identycznie, zarówno w przypadku oprogramowania typu Zapora Ogniowa, jak i programu ułatwiającego konserwację i przywracanie systemu. W pierwszym przypadku, warto skorzystać np. z darmowego, choć nieoferującego pełnych możliwości przed uiszczeniem opłaty, Zone Alarm firmy Zone Labs, dostępnego na wielu serwisach, związanych z oprogramowaniem PC. W drugim przypadku warto zgłębić tajniki działania narzędzi zintegrowanych z systemem Windows. Tak czy inaczej, o ochronę komputera trzeba i powinno się dbać. Mam nadzieję, że powyższy tekst wystarczająco cię do tego zmotywował. Oby w nowym roku twój komputer był sprawny i bezpieczny jak najdłużej.





Tekst: Marek Le[illegible], Zdjęcia: archiwum Wydawnictwa H.Bauer, Symantec



I kto to mówi?

www.sounddogs.com



Znane i lubiane Okienka (Windows 9x/Me/XP) mają tę zaletę (oprócz całego szeregu wad), że pozwalają użytkownikowi umilać sobie pracę z system za pomocą różnych zabawnych dźwięków. Do każdego zdarzenia można przypisać odpowiedni odgłos. Na przykład, przy uruchamianiu komputera można usłyszeć startującą rakietę, burzę z piorunami albo coś równie interesującego. Zbiór dźwięków dołączany do systemu nie jest zbyt imponujący, warto więc wzbogacić swoją kolekcję odgłosów o te znajdujące się na stronie **http://www.sounddogs.com**. Na witrynie, pilnowanej przez sympatycznego buldoga, znajduje się ponad 60 000 różnego rodzaju darmowych plików dźwiękowych, pogrupowanych w różnych kategoriach. Każdy z pewnością znajdzie tu coś dla siebie. Możesz, na przykład, zaskoczyć swoich znajomych wydobywającymi się z komputera wampirycznymi odgłosami, bo i takie znajdziesz na tej stronie.

Zgromadzone tutaj dźwięki można wykorzystywać również do innych celów. Jeżeli przygotowujesz własne filmiki we Flashu, to zgromadzone tutaj pliki z pewnością ci się przydadzą. Strona nie jest przeładowana grafiką, więc ładuje się rewelacyjnie szybko nawet na dość niemrawych łączach modemowych.

Frytki z internetu

http://www.eplaneta.pl/efrytki



Praca przy komputerze bywa nieraz tak wciągająca, że zapominasz o całym świecie. Gapisz się w monitor i stukasz w klawiaturę całymi godzinami. Jesteś zaabsorbowany do tego stopnia, że zapominasz nawet o jedzeniu. Nie ma się zresztą co dziwić, wszak komputery, a zwłaszcza Internet, to diabelnie sprytne wynalazki.

Aby kompletnie nie odwyknąć od jedzenia i nie popaść w anemię, warto od czasu do czasu zajrzeć na przykład na stronę **http://www.eplaneta.pl/efrytki** i przypomnieć sobie, że oprócz komputerów istnieją inne przyjemności, czyli jedzenie, a konkretnie frytki – legendarna potrawa bogów. Po obejrzeniu tej strony od razu chce się iść do kuchni i przygotować coś pysznego. Szkoda tylko, że e-frytek nie można zjeść bezpośrednio z Sieci, ale to przejściowy problem. Naukowcy już nad tym pracują!



Sporty ekstremalne

www.extremesport.pl



Ferie są doskonałą okazją na jakiś szalony wyjazd. Dość leniuchowania w mieście, oglądania telewizji i grania na komputerze. Najwyższy czas ruszyć w plener. Jeśli nigdy nie jeździłeś na snowboardzie, to pora wreszcie się nauczyć. Zanim wyruszysz zdobywać górskie stoki, zajrzyj jeszcze do Internetu pod adres http://www.extremesport.pl/ i podejrzyj, jak radzą sobie wyczynowcy. Witryna ta aktualna jest przez cały rok, ponieważ oprócz sportów zimowych zaprezentowano tam również inne popularne dyscypliny. Sporo możesz dowiedzieć się tu o windsurfingu, wyczynowej jeździe na rowerze, paralotniach i innych. Szczególnie atrakcyjnie prezentuje się zgromadzona na stronie galeria zdjęć. Pozostaje tylko jeden problem. Kto za to wszystko zapłaci...?

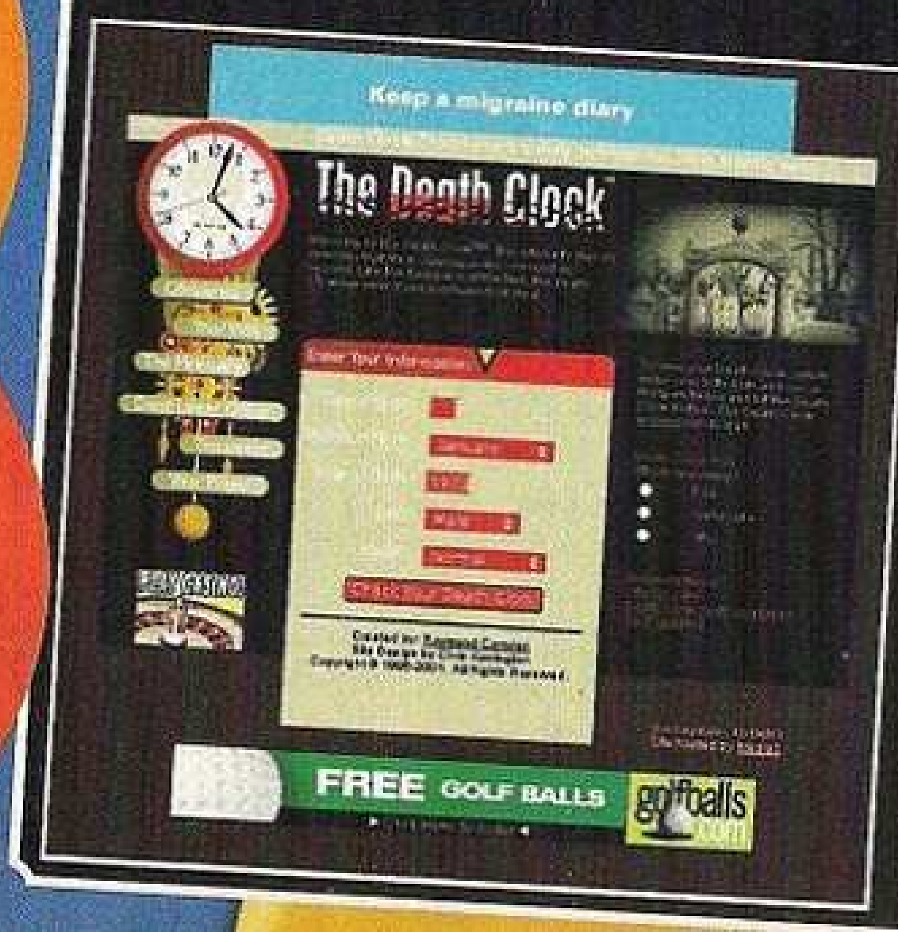
Zegar śmierci

www.deathclock.com

Wróżbici i jasnowidzowie od wieków próbują odkryć tajemnice ludzkiego życia i śmierci. Jak dotąd, bezskutecznie. A tu proszę, przyszła era Internetu i od razu wszystko stało się jasne, i to bez czarnych kotów, kryształowych kul oraz innych podobnych gadżetów.

Wystarczy wejść na stronę **http://www.deathclock.com/** i po podaniu kilku danych można z dokładnością do jednego dnia poznać datę swojej śmierci. Brzmi trochę upiornie, ale cóż... tak to już jest, że człowiek rodzi się, a potem musi umrzeć. Na szczęście to tylko zabawa i wyników nie trzeba brać sobie zbytnio do serca.

Na stronie, oprócz daty swojej śmierci, możesz dowiedzieć się, ile sekund spędzisz jeszcze na ziemskim padole, napisać swój testament i wiele innych.





Żeby nikt nie był głodny

www.pajacyk.pl

Strona z Pajacykiem powstała z inicjatywy Polskiej Akcji Humanitarnej i ma na celu zbieranie pieniędzy na dożywianie dzieci w szkołach. W tym roku szkolnym udało się Pajacykowi wspomóc ponad 2300 dzieci z wielu szkół w całej Polsce.



Aby wesprzeć tę szczytną akcję, wystarczy wejść na stronę **http://www.pajacyk.pl** i kliknąć parę razy na brzuszek smutnego Pajacyka. Po twoim kliknięciu Pajacyk od razu się rozweseli, a pieniądze od sponsorów wpłyną na konto Akcji. Każdy może też przystąpić do Wirtualnego Klubu Pajacyka i tym samym zostać przyjacielem akcji dożywiania dzieci. Członkowie klubu zobowiązują się do częstego odwiedzania strony i oglądania reklam przygotowanych przez sponsorów. Dla najaktywniejszych klubowiczów przygotowano upominki w postaci tapet, wygaszaczy ekranu, pocztówek i gier.



O co chodzi?

www.rapdict.org

Raperzy i hip-hopowcy niby to śpiewają po angielsku, a jednak nie po angielsku. Niektórzy używają slangu rozpoznawalnego tylko dla mieszkańców jego miasta czy wręcz dzielnicy. Często nawet rodowici użytkownicy angielskiego mają problemy ze zrozumieniem, o co chodzi np. Eminenowi.

Jeżeli chcecie wiedzieć, o czym tak naprawdę śpiewa wasz idol, radzimy zajrzeć na stronę ze „Słownikiem raperskim". Trzeba dodać, że zazwyczaj nie śpiewają oni o pięknie przyrody, o ptaszkach i kwiatkach, tylko walą prosto z mostu wszystko, co im leży na sercu i używają do tego języka, oględnie mówiąc, dosadnego.



Oprócz tego, ze strony dowiesz się dużo o sylwetkach i dorobku poszczególnych artystów. Dla każdego fana pozycja niezastąpiona.

TOP 5 WWW

W tym miesiącu prezentujemy najlepsze, naszym zdaniem, internetowe serwisy growe. Można znaleźć na nich najświeższe informacje ze świata komputerowej rozrywki. Wymagana dobra znajomość języka angielskiego.



www.gamespot.com 6



www.ign.com 5



www.eurogamer.net 4+



www.gamesdomain.com 4



www.avault.com 5-

Wirtualne Tatry

http://tatry.ipx.pl

Podczas ferii najlepiej wyjechać gdzieś w góry. A jeśli w góry, to oczywiście w nasze śliczne i na razie dość tanie Tatry. Nie każdego stać na alpejskie wojaże, chociaż zakopiańskie ceny powoli zaczynają zbliżać się do tych w Chamonix.

Jeśli planujesz spędzić ferie w Tatrach, to nieocenioną skarbnicą wiedzy o czekających na ciebie atrakcjach jest strona http://tatry.ipx.pl/. Znajdziesz tu informacje o pogodzie, które dla narciarzy są najważniejsze, o noclegach, wyżywieniu i innych uciechach, jakie czekają na ceprów po zakończeniu narciarskich szaleństw. Strona redagowana jest bardzo rzetelnie. Na informacjach tu zamieszczony zawsze możesz polegać.



Małysz i inni

http://www.skokinarciarskie.pl

Adam Małysz zawsze w formie. Nasz „Polski Orzeł" zaczął kolejny sezon w imponującym stylu. Zostawił w tyle nie tylko swojego głównego rywala, Martina Schmitta, ale i innych konkurentów. Nad skoczniami całego świata powiewa biało-czerwona flaga.

Nic dziwnego, że w Internecie co i rusz można natknąć się na stronę o Małyszu i jego latających kolegach. Jedne strony są gorsze, inne lepsze. Do tych drugich, z pewnością, zalicza się miniwortal http://www.skokinarciarskie.pl/. Znajdziesz tutaj najświeższe informacje o wszystkich sukcesach naszych skoczków i nie tylko. Autorzy serwisu postawili na szybkość i rzetelność. Już w kilka minut po zakończonym turnieju możesz zapoznać się z wynikami i gorącymi komentarzami. Ponadto znajdziesz tu mnóstwo statystyk, charakterystyk, filmów i innych informacji, które są niezbędne każdemu kibicowi. Na uwagę zasługuje również zakładka Rozrywka. Znajduje się tam kilka gierek, dzięki którym możesz zamienić swojego peceta w wirtualną skocznię. Polecamy.



Teksty: Alexander Winciorek; Zdjęcia: Archiwum Wydawnictwa H. Bauer

Jak powstaje CLICK!?

KIM ONI SĄ?



Nasz szef
Jerzy Szulwic
dyrektor wydawniczy

Oto osoba, ktorej zawdzięczamy istnienie! To właśnie on ponad dwa lata temu uwierzył w zapewnienia Oli Cwaliny (naszej pierwszej redaktor naczelnej), że możliwe jest wydawanie kolejnego, całkiem nowego pisma o grach i komputerach. No i oczywiście, jak na profesjonalistę przystało, nie pomylił się!



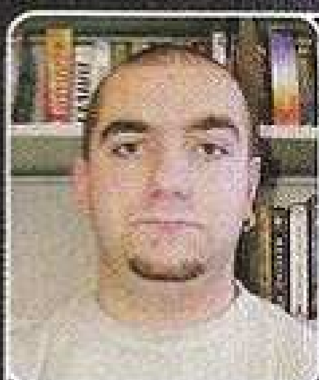
Frogger
Piotr Moskal
redaktor naczelny

Człowiek, ktory zmienia oblicze CLICKA! (i tak historia go za to osądzi...). Numer jeden na czarnej liście konkurencyjnych wydawnictw. Ilością pomysłów zadowoliłby kilkanaście redakcji – nic więc dziwnego, że czasem sam się w nich gubi. Wielki miłośnik badań kosmicznych oraz bomb atomowych.



Eeyore
Agnieszka Trzebska
sekretarz redakcji

Prawa i lewa ręka redaktora naczelnego. Poza typowymi zajęciami sekretarz redakcji, zajmuje się także mnóstwem innych spraw. Twierdzi, że tak lubi, ale to nieprawda. Po prostu uwielbia mieć wszystkich i wszystko pod kontrolą. Wolne chwile poświęca nauce francuskiego, fotografii i grze na gitarze...



Krooger
Michał Cichy
redaktor

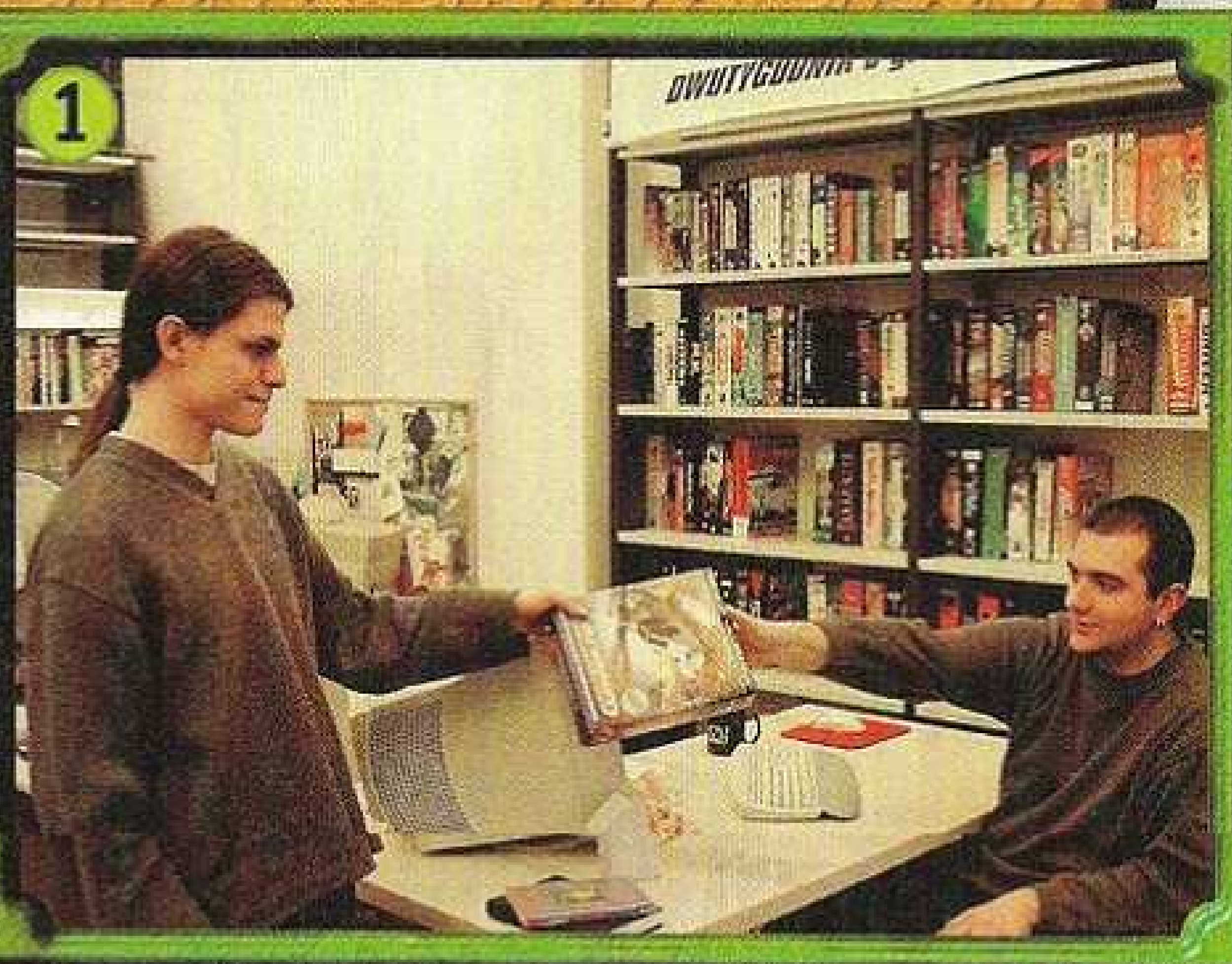
Ten skromnie wyposażony w owłosienie jegomość to jeden z nowszych nabytków redakcji. Miłośnik szybkich kobiet i pięknych samochodów. Specjalista od ściągania terabajtów danych z Internetu (mp3, divx, warezy itd.). W przerwach zdarza mu się napisać jakąś recenzję czy... rozbić swój samochód.

W wielu waszych listach powtarzały się prośby o plakat z redakcją CLICKA!, nasze autografy itp. Nie czujemy się gwiazdami, tak więc nie możemy spełnić tych życzeń. Jednak dla wszystkich, którzy chcą wiedzieć, jak powstaje nasze czasopismo, mamy małą niespodziankę – jeszcze gorące zdjęcia z naszej redakcji!

Oczywiście trudno nam pokazać wszystkie osoby zaangażowane w powstawanie pisma. Poza redakcją i autorami (na zdjęciach obok) nad każdym numerem pracuje jeszcze kilkadziesiąt osób z działu produkcji, kolportażu, administracji wydawnictwa, naszej drukarni czy też np. pracownicy tłoczni płyt.

Aby jednak całość nie wyglądała zbyt posępnie, zadbaliśmy o to, aby wprowadzić do naszej redakcji troszkę życia. Dzięki temu jest to naprawdę miłe (choć zwariowane) miejsce.

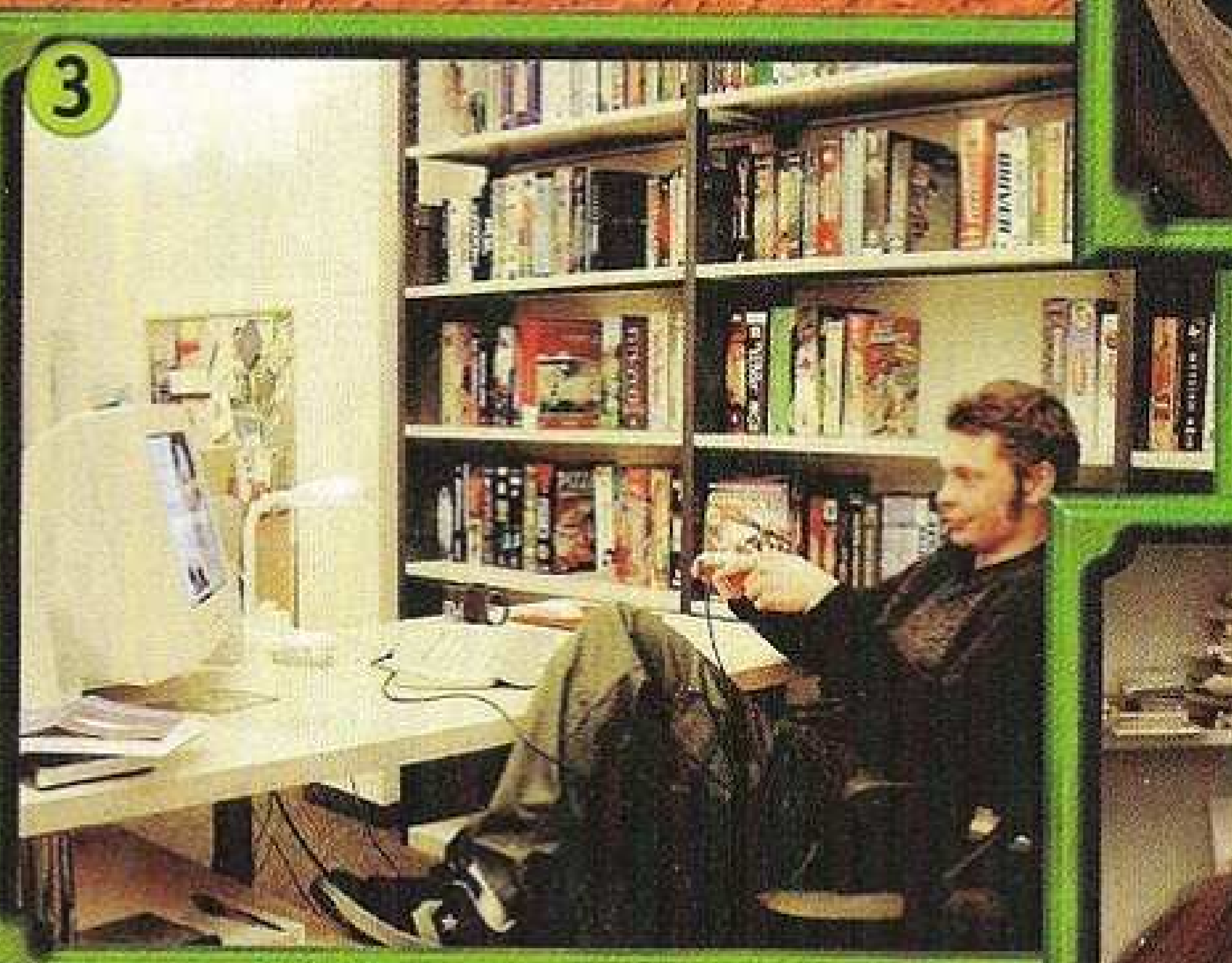




Pierwszym etapem w długim procesie tworzenia CLICKA jest zdobycie od dystrybutorów pełnych wersji gier, które zamierzamy opisać w numerze



Zdobyte gry trafiają w łapska naszych autorów, który natychmiast przystępują do gruntownego ich testowania. Wyszukują plusy i minusy, oceniają tytuł



Część gier testujemy w redakcji, jednak w większość z nich autorzy grają spokojnie w domciu. Na zdjęciu towarzysz Anzelmo podczas pracy



Na bieżąco trwają prace nad tzw. spieglem – makietą numeru. Może on ulec poważnym zmianom, gdy np. program nie zostanie dostarczony na czas do redakcji

Ciężkie chwile...

Najbardziej dramatycznym zdarzeniem w redakcji była kradzież prawie wszystkich komputerów. Cały numer ocalał na serwerze, ale przez tydzień musieliśmy pracować na pożyczonym sprzęcie



5

W tym czasie graficy (na zdjęciu Marek) zaczynają pracę nad layoutami (wyglądem graficznym stron). Próbują pogodzić zapędy twórcze autorów i naczelnego



6

Na końcu powstaje okładka oraz nadruk na płytę CD. Nad całością prac czuwa oczywiście szef działu graficznego, nazywany pieszczotliwie Biedroną...



7

Teksty napisane przez autorów trafiają pod czujne oko Kamili, naszej korektorki. Czuwa ona nad stylistyką i poprawnością gramatyczną artykułów



8

Co poniektórzy autorzy są tak szybcy, że przez większość miesiąca siedzą bezrobotni, czytają konkurencję i dokuczają innym członkom redakcji



9

Najbardziej zabiegany i zapracowany jest redaktor naczelny. Tu złapaliśmy go, gdy próbował zjeść obiad, sprawdzić tekst i załatwić nową grę na nasz CD-ROM



10

Czasami, gdy nie skutkują pokojowe metody dyskusji, autorzy próbują zmusić naczelnego do ustępstw w bardziej skuteczny sposób – przywiązując go do regału



Randall

Jacek Piekara
redaktor

Nadzieja polskiej literatury fantasy, niezwykle płodny autor oraz zapalony hodowca obcych form życia. Jego „zielona cuchnąca paciaja" wzbudziła zainteresowanie NASA – niestety, zbyt szybko została zlikwidowana przez redakcyjne sprzątaczki. Randall uwielbia grać i oczerniać twórców RPG.



Anzelmo von Dirt

Maciej Ogiński
autor

Legenda czasopism o grach. Pracował w tak wielu redakcjach, że już sam tego nawet nie pamięta. Prawdziwy maniak gier – wszystkie zarobione pieniądze przeznacza na przyszłą operację wszczepienia do mózgu złącza USB.



Alex

Aleksander Winciorek
autor

Człowiek-orkiestra (gra na gitarze, serio!). W naszej redakcji zajmuje się działem internetowym, sprzętowym oraz programowym. Wśród żeńskiej części redakcji furorę robi jego elegancki kucyk. Reszta zespołu nie jest aż tak zachwycona...



Qłak

Marcin Kułakowski
twórca Clickersa

Pod tym pseudonimem ukrywa się nie kto inny, jak sam Freeman – bohater serii Half-Life! Nie wierzycie – zobaczcie zdjęcie... Twierdzi, że nie bywa agresywny, choć zdarzyło mu się w szale twórczym przemalować na fioletowo cały dom.

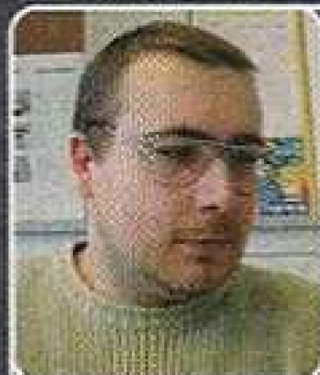


Kamila

Kamila Chalicka
korektorka

W naszej redakcji od niedawna – cały czas przyzwyczaja się do dziwnych zachowań ludzi z CLICKA i ekstremalnych warunków pracy. Gdy już nie może z nami wytrzymać, ucieka w zacisze sal wykładowych Uniwersytetu Warszawskiego.

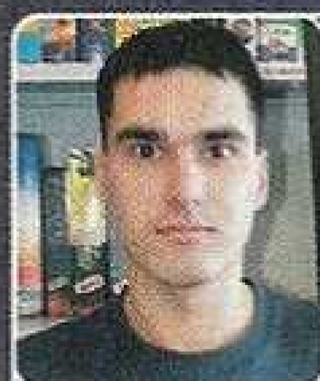
KIM ONI SĄ?



Yackoo

Jacek Goliatowski
szef działu graficznego

Stary człowiek i może (jeszcze)... Jest w CLICKU! od samego początku, niektórzy mówią, że ma ponad 130 lat! Twierdzi, że nie gra w gry, ale to nieprawda – widziano go, jak próbował swych sił w TETRIS. Miłośnik włoskiej kuchni oraz sportów ekstremalnych. Gdyby mógł, większość czasu spędziłby pod wodą.



FalcOn

Marek Janowski
grafik

Znany także jako Potworna Mewa vel Pogromca Działu Reklamy. Jako jedyna osoba w redakcji zawsze wie, co się dzieje. Jego idolem jest Wielki Elektronik („Podróże Pana Kleksa"). Od swojego idola przejął zamiłowanie do grzebania w układach elektronicznych, cewkach, komputerach itp.



Wojtek

Wojtek Langner
grafik

Najmniej aktywny akustycznie członek redakcji. Uwielbia bujać w obłokach oraz unosić się w przestworzach na paralotni. Posiadacz kolekcji mandatów za lądowanie w niedozwolonych miejscach (ostatnio budynek konkurencyjnego wydawnictwa). Największe marzenie: wciągnięcie przez chmurę.



Clickers

Dane utajnione
postać z komiksu

Obecnie chyba już nikt nie pamięta, w jakich okolicznościach pojawił się u nas Clickers. Złośliwi twierdzą, że z powodu dziwnego wyglądu i kosmicznego pochodzenia nikt inny go nie chciał. To nieprawda. Clickers jest zwariowanym gościem z naprawdę świetnym poczuciem humoru. No i lubi grać, tak jak my!



11

Im bliżej deadline'u (terminu wysłania numeru do drukarni), tym atmosfera staje się bardziej nerwowa. Następują ostatnie zmiany w zawartości pisma...

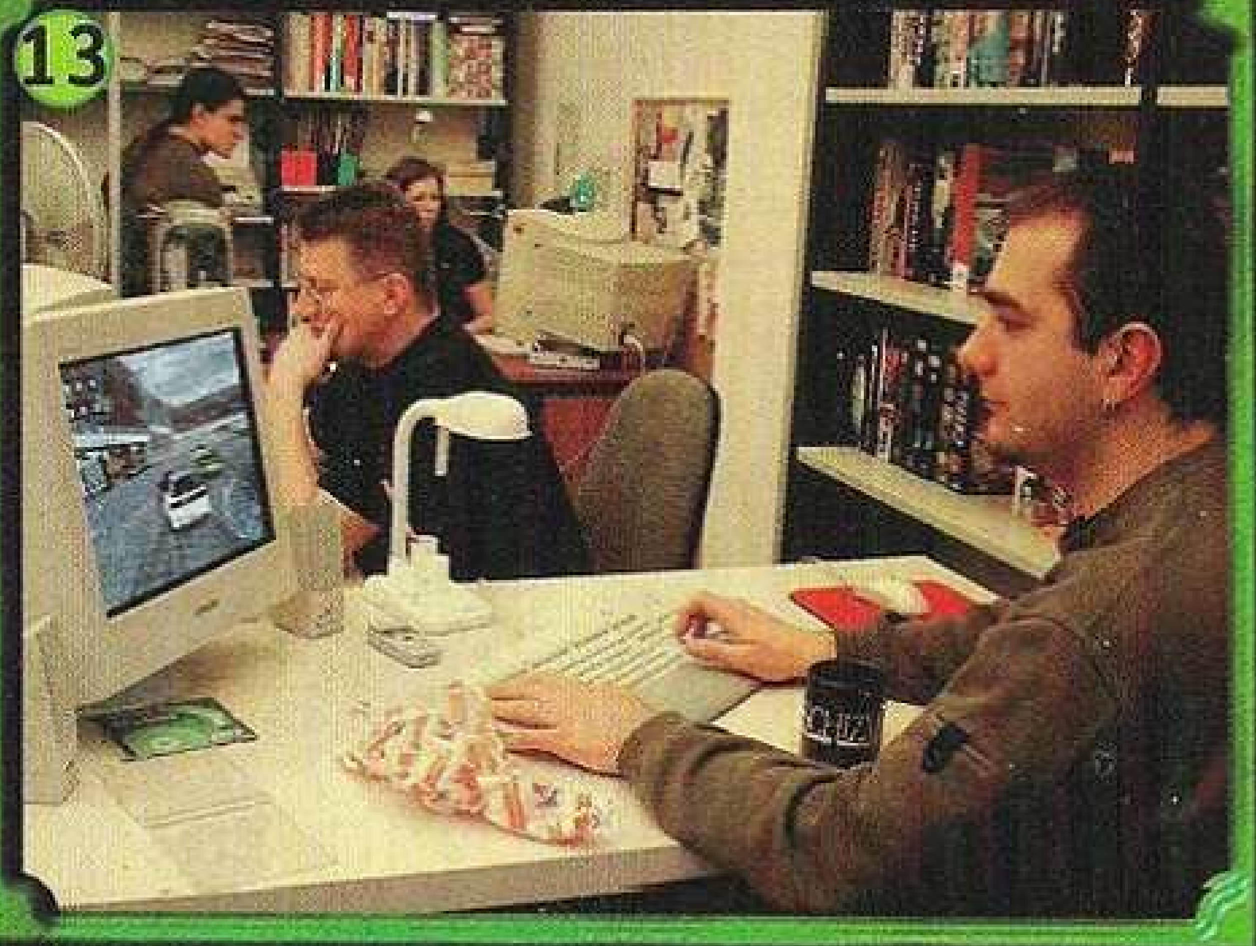
King Bruce Lee...

W starym budynku redakcji pokój naczelnego i sekretariat oddzielała cienka ścianka. Jednemu z grafików udało się w ataku szału (zupa była za słona) zrobić w niej ... dziurę na wylot! Sekretarka mało nie zemdlała!



12

Teraz chwila niepewności: czy świeżo wytłoczone płyty CD dadzą się odczytać? A może przysłali nam tylko czyste krążki? Zobaczmy...



13

To nie pora na zabawę! Trzeba sprawdzić, czy znalezione w Sieci i przygotowane do publikacji kody do gier działają dokładnie tak, jak powinny



14

Pora obejrzeć proofy – wydruki ze specjalistycznej drukarki. Tak oto powinny wyglądać strony CLICKA! po wydrukowaniu w drukarni. Powinny...



15

Na pierwszy rzut oka wszystko wydaje się w porządku, ale warto spojrzeć na to dokładniej. Czujne oko naczelnego wyłapie każdy najdrobniejszy błąd



16

Końcowy podpis na proofie każdej strony. Teraz wszystkie wydruki pojadą do drukarni, a pliki PDF ze stronami najnowszego numeru zostaną przesłane Siecią. Za tydzień pismo trafi do kiosku, a my już teraz zaczynamy nowy numer!

Tekst: Redakcja; Zdjęcia: Marek Janowski, Marta Dziubalska













w tym jesteśmy
BRAVO



www.BRAVO.pl

strony dla młodych


poczta

chat


sms


kartki

pamiętniki

forum

Jakie imię nosi najpopularniejszy czarodziej świata? Merlin? Gandalf? Nie. Ów potężny mag zwie się Harry i jest zakompleksionym jedenastoletnim okularnikiem!



HARRY POTTER I KAMIEŃ FILOZOFICZNY

Powodzenie książki Joanne K. Rowling zaskoczyło wszystkich. Nawet sama autorka, do niedawna nikomu nie znana, nie spodziewała się takiego sukcesu. Liczyła, co prawda, że "Harry Potter i kamień filozoficzny" podreperuje jej skromny budżet rodzinny, lecz na pewno nawet nie śniła, że wkrótce zaliczana będzie do grona najbogatszych kobiet na Wyspach Brytyjskich!

Tymczasem świat ogarnęła „potteromania". W ciągu pięciu lat zakupiono 105 milionów książek o uczniach szkoły magicznej w Hogwarcie. Gra oparta na przygodach czarodzieja, błyskawicznie stała się olbrzymim przebojem, zaś Coca-Cola wydała aż 50 milionów dolarów na prawa do wykorzystania wizerunku Harry'ego na opakowaniach swych napojów. Nic dziwnego, że film, którym Amerykanie raczą się już od listopada, przyciągnął do kina tłumy. Ani „Planeta małp", ani „Jurassic Park 3", nie zdołały zgromadzić większej widowni! HARRY POTTER I KAMIEŃ FILOZOFICZNY stanowi oczywiście wierną adaptację pierwszego tomu przygód małego czarodzieja. Nieświadomy swych magicznych mocy okularnik żyje w Anglii, wraz ze swą jedyną rodziną, wujostwem Dursley'ów. Nie ma z nimi lekko. Otyły kuzyn Dudley dokucza mu na każdym kroku, zaś wuj Vernon zawsze trzyma stronę syna. Nic dziwnego, że kiedy w dniu jedenastych urodzin Harry'ego w drzwiach jego chatki staje półolbrzym Hargid, chłopak bez wahania decyduje się na wyprawę w nieznane. Nie wie jednak, że w Hogwarcie, gdzie zgodnie z ostatnią wolą swych rodziców ma się uczyć magii, znajdzie nie tylko przyjaciół, ale i wrogów. Sam Voldemort przygotowuje się do zemsty!

Na pomysł przeniesienia prozy Joanne K. Rowling na wielki ekran, producent David Heyman wpadł już w 1996 roku. Szefowa działu rozwoju jego firmy, po przeczytaniu artykułu o nowej powieści nikomu nie znanej debiutantki, podsunęła mu go pod nos. Sceptycznie nastawiony dyrektor kupił książkę, lecz nie chcąc ryzykować, wcisnął ją swojej asystentce. Ta już po kilku dniach zmusiła go do lektury. Heyman pochłonął powieść w jeden dzień i niemal od razu zainteresował się prawami autorskimi do ekranizacji. Uzyskał je dopiero wtedy, gdy przyrzekł autorce, że adaptacja filmowa będzie aż do bólu wierna jej powieści.



– „Idź precz bachorze!"
– „Nic z tego staruchu! Zaraz oberwiesz moją pałeczką!"



„Ale ja naprawdę jestem elfem! No, spójrz tylko na moje spiczaste uszy..."



Ciekawe, jakiego specyfiku na porost włosów używał ten pan?



„Buuu, ale nudna lekcja. Jak mogłem zapomnieć z domu GameBoya?!!"

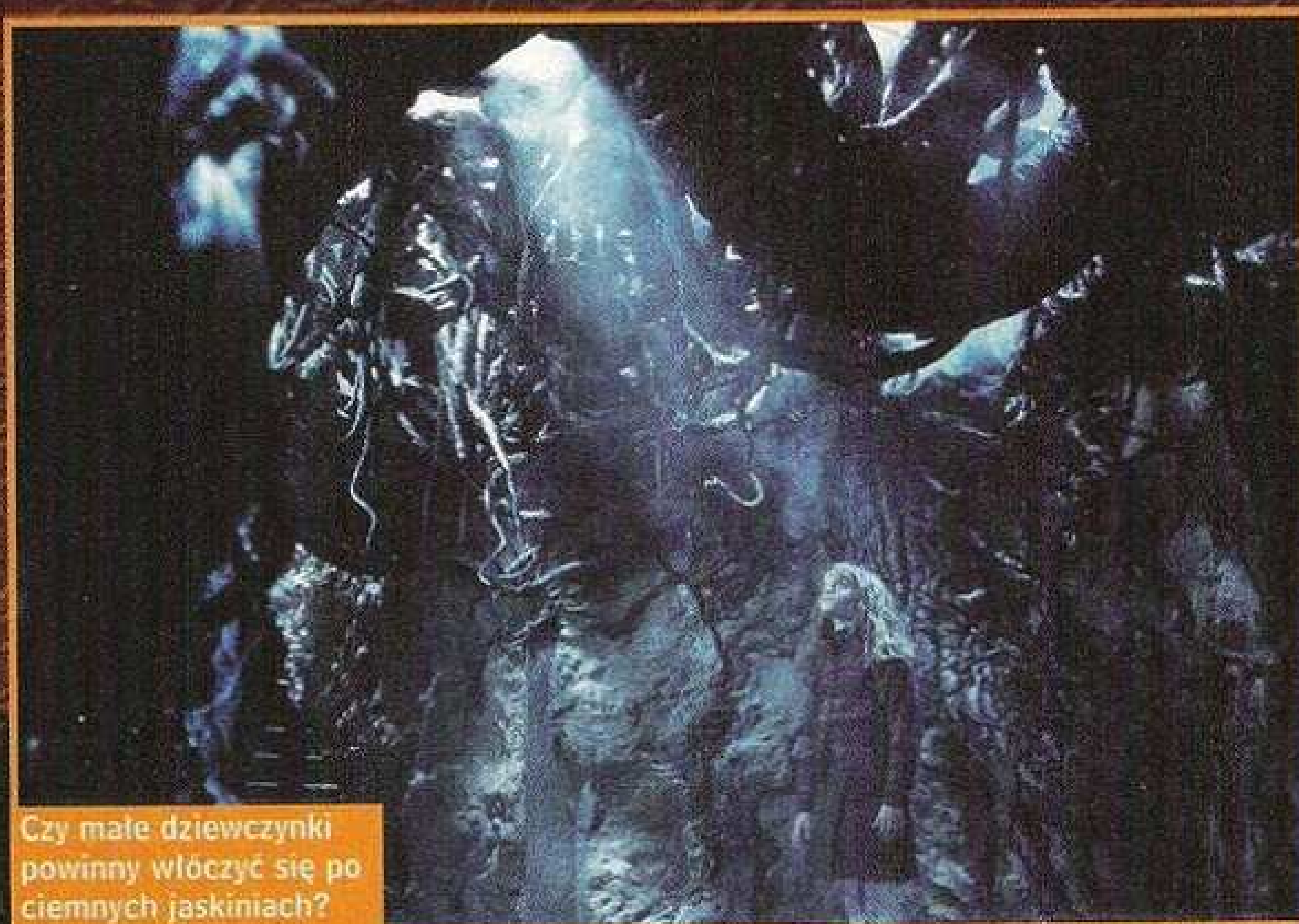


„Jam jest Wielki Kudłacz z Zielonego Lasu. Chciałbym kupić golarkę..."

Poszukiwania reżysera trwały ponad dwa lata. Po wielu sporach i dyskusjach, producenci zdecydowali, że powinien zostać nim Chris Columbus, twórca takich filmów jak „Pani Doubtfire" i „Kevin sam w domu". To on właśnie odnalazł Daniela Radcliffa, odtwórcę głównej roli. Rodzice chłopca początkowo nie chcieli się zgodzić na jego udział w filmie. Bali się, że ich syn zapomni o nauce, stanie się zmanierowaną gwiazdą i popadnie w złe towarzystwo. Przekonanie pozostałych aktorów nie było już tak trudne. Ludzie ci, po prostu nie mieli wyboru i musieli zagrać w tym filmie! „Mój syn by mnie zabił, gdybym się nie zgodził" – mówi Robbie Coltrainie (Hagrid). „Zadzwoniła do mnie moja jedenastoletnia wnuczka i oświadczyła, że jeżeli nie zagram, już nigdy się do mnie nie odezwie" – dodaje Richard Harris (profesor Dumbledore). Alan Rickman (profesor Snape) dopełnia czary goryczy: „Kuzyni zagrozili mi linczem!". Nic dziwnego, że zdjęcia przebiegały w atmosferze skupienia i wytężonej pracy. Każdy modlił się, by nie podpaść reżyserowi i nie pożegnać się z rolą, narażając się tym samym na rodzinną zemstę (więcej o produkcji przeczytać możesz w Kalendarzu CLICKA! na rok 2002). U nas HARRY POTTER I KAMIEŃ FILOZOFICZNY ukaże się w wersji polskojęzycznej. Jesienią tego roku przeprowadzono specjalny casting, na którym wybrano aktorów, najlepiej pasujących do postaci pojawiających się w filmie. Okazało się, że w rolę młodego czarodzieja wcieli się Jonasz Tołopiło, znany wszystkim kinomanom jako Krzyś z animowanej produkcji Disneya "Tygrys i przyjaciele". Obok niego z ekranu przemówią m.in. Marian Opania (Voldemort), Wiesław Michnikowski (Flitwick) i Mariusz Benoit (profesor Snape). Ich głosy zostały już zaakceptowane przez centralę firmy Warner w Londynie i są ponoć zgodne z duchem oryginału. Dla tych jednak, którzy nie chcą, by Harry mówił do nich po polsku, dystrybutor filmu przygotował miłą niespodziankę. Część kopii filmu trafi do kin w wersji tradycyjnej, tj. z napisami i bez dubbingu!

Obawiać się za to można licznych protestów ze strony zadeklarowanych przeciwników HARREGO POTTERA. Na początku zeszłego roku, znany poseł AWS, Stefan Niesiołowski, nazwał książkę Joanne K. Rowling bajką zdecydowanie nie dla dzieci. Jego słowa potwierdził niedawno Steve Kloves, scenarzysta filmu. Uznał on swoje dzieło za zbyt przerażające, by bez przeszkód mogło być pokazane najmłodszym widzom. Swój sprzeciw wyraziło też Radio Maryja. Z kolei w grudniu 2001 roku oskarżono powieść o lansowanie okultyzmu. Podobno, opisany w czwartym tomie rytuał satanistyczny, znalazł się *nieprzypadkowo na* 666 stronie (stało się tak tylko w Polsce), zaś przyjacielem dyrektora Hogwartu został Nicolas Flamel, autentyczny czternastowieczny alchemik, podejrzewany przez ówczesnych o konszachty z diabłem. Wielu psychologów zarzuca powieści promowanie niegodziwych czynów. Harry często okłamuje nauczycieli, marzy o zemście na Voldemorcie i naigrywa się z Dursley'ów. Co więcej, ma duszę egoisty!

Jedno jest jednak pewne. Już w styczniu kina znów przestaną świecić pustkami, zaś przed ich kasami ustawią się długie kolejki. I tak będzie co rok! W styczniu 2003 roku na ekranach pojawi się bowiem "Harry Potter i komnata tajemnic", a 12 miesięcy później "Harry Potter i więzień Azkabanu"! Potteromania jest wieczna!



Czy małe dziewczynki powinny włóczyć się po ciemnych jaskiniach?

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski; Zdjęcia: Warner Bros.

Jednym zdaniem

HoM&M IV PL + Ang.

Ze względu na duże zainteresowanie graczy angielską wersją gry HEROES OF MIGHT&MAGIC IV, firma CD Projekt postanowiła umożliwić jej legalny zakup poprzez Centrum Sprzedaży Wysyłkowej Wirtualny Świat. Zamówienia na HEROES IV można składać już od grudnia. Więcej informacji: www.wirtualny.com lub pod telefonem 0(prefix)22 519 69 69.

Nie tak szybko...

Dostęp do Internetu przez gniazdko elektryczne nie będzie oferowany w Polsce tak szybko, jak to zapowiadano kilka miesięcy temu. Warszawski STOEN obiecuje, że pierwsze podłączenia mogą być możliwe być może w marcu 2002. Nieoficjalnie też podano ceny dostępu – abonament miesięczny ok. 100 zł, instalacja około 1500 zł.

Telewizja cyfrowa

Po raz pierwszy w Polsce dojdzie do próbnej emisji cyfrowego sygnału telewizyjnego. TP S.A. oraz TVP, TVN i Polsat przeprowadzą ekseryment, mający określić, jak w przyszłości może wyglądać naziemny odbiór programów TV. Nowa technologia umożliwi np. nadawanie z doskonałą jakością kilku programów na jednym kanale.

Fora ze... dworu!

System Linux, królujący od kilku lat na serwerze WWW angielskiego dworu królewskiego, abdykował... na rzecz programów Microsoft! Rodzina królewska zmieniła operatora internetowego, a ten postanowił przy okazji zmienić system operacyjny serwerów w Pałacu Buckingham.

10 lat A.P.N. Promise

Przedstawiciele redakcji CLICK! zostali zaproszeni na imprezę okolicznościową z okazji 10-lecia istnienia firmy A.P.N. Promise (dystrybutor m.in. oprogramowania Microsoft). Z wielu atrakcji wieczoru wymienić warto m.in. możliwość przejażdżki super nowoczesnym Audi TT, prezentację możliwości Windows XP lub... grę w kręgle (impreza odbyła się w snobistycznej i koszmarnie drogiej kręgielni Arco).

Kolorowe Athlony

AMD wyprodukował partię procesorów Athlon, charakteryzujących się... zieloną obudową. Na razie nie wiadomo, czemu służy zmiana kolorystyki obudowy. Być może jest to spóźniona odmiana „świąteczna". Na pewno jednak zielone, nie znaczy szybsze.

Do widzenia, Win95

Microsoft zgodnie ze swoimi wcześniejszymi zapowiedziami oficjalnie przestaje wspierać użytkowników Windows 95. Pierwszym dowodem na to jest komunikat, jaki otrzymują osoby chcące zainstalować DirectX 8.1 w Windows 95, brzmiący „Windows 95 has entered the Non-Supported Phase after four years of general availability as stated in Microsoft's Windows Desktop Product Lifecycle Guidelines". Cóż, sprawa jest jasna – drogi użytkowniku, radź sobie teraz sam...

Cyfrowe cudo

Firma Zibi wprowadziła w grudniu na rynek nowy aparat cyfrowy Casio QV 4000. Jest to aparat zaliczany do modeli kompaktowych, jednak jego możliwości daleko wybiegają poza ramy tej grupy. QV-4000 zaopatrzony jest w matrycę SONY z 4.13 milionami pikseli, pozwalającą na robienie zdjęć w rozdzielczości do 2,240 x1,680 pikseli. Dzięki temu zdjęcia możemy drukować nawet do formatu A3!

W modelu tym, oprócz wielu funkcji, jakie posiadają standardowo aparaty Casio, została użyta funkcja „zmiękczania obrazu" już podczas fotografowania. Pozwala to na robienie tzw. „miękkich" zdjęć, które dobrze sprawdzają się głównie przy portretach czy zdjęciach np. kwiatów. QV 4000 posiada funkcję Best Shot, która umożliwia wykonanie zdjęć w bardzo zróżnicowanych warunkach. W aparacie zaprogramowane są ustawienia, takie jak np.: „noc", „sztuczne ognie", „portret", „błękitne niebo", czy „zachód słońca". Na dołączonym do aparatu CD-ROMie zawarte są dane o wszystkich funkcjach ustawień. Dane te można łatwo skopiować do karty pamięci aparatu. Niestety, cena aparatu nie należy do najniższych i wynosi aż 4999 zł. Dodatkowe informacje (0-prefix-22) 853 78 78.



Nocturne na srebrnym ekranie

Coraz więcej gier komputerowych przenoszonych jest na ekran kinowy. Ostatnio podpisana umowa między Dimension Films i Collision Entertainment zwiastuje kolejną taką próbę. Tym razem „pod nóż" pójdzie NOCTURNE, gra stworzona przez zespół Terminal Reality, na podstawie której powstanie scenariusz do filmu przygodowego. Niestety, klimat i sceny z gry-horroru zostaną odpowiednio zmodyfikowane, aby film mogli obejrzeć również młodsi widzowie. Czy to będzie kolejna porażka? Młodzi widzowie nie powinni się zawieść.



Do widzenia, Wielki Bracie?

Ku rozpaczy jednych i szczęściu innych, doczekaliśmy się zakończenia drugiej edycji programu Big Brother. Teraz zwycięzca może korzystać ze sławy (i wygranej), a stacja TVN już zapowiada, że na wiosnę zaoferuje kolejne atrakcje... Na razie nie wiadomo, czy doczekamy się trzeciej edycji BB, czy może czegoś innego!

Nowy JukeBox

Firma Creative, znana z multimedialnych akcesoriów dla PC (ale nie tylko!), wprowadza dwudziestogigabajtową wersję odtwarzacza audio D.A.P Jukebox. Dostępny równolegle z oryginalną wersją 6GB, nowy Jukebox 20GB daje użytkownikom olbrzymią pojemność, umożliwiając zaspokojenie wszelkich potrzeb audio i przenoszenie danych!

Jukebox 20GB może przechowywać, odtwarzać, miksować i indeksować nagrania audio o łącznej długości odpowiadającej 500 płytom CD (lub około 5000 ścieżek w formatach MP3, WMA i innych formatach cyfrowych). Jukebox 20GB jest też doskonałym rozwiązaniem dla osób, które chcą przenieść dane między komputerami. Odtwarzacz jest łatwy do podłączenia i waży zaledwie 400g. Posiada złącze USB, pozwala nagrywać dźwięk w formacie WAV (np. przy pomocy wbudowanego mikrofonu).

Creative D.A.P. Jukebox 20 GB dostępny jest w cenie około 1600 złotych + VAT. Nie jest to mała kwota, ale wszechstronność urządzenia i jego możliwości chyba zadowolą każdego użytkownika.



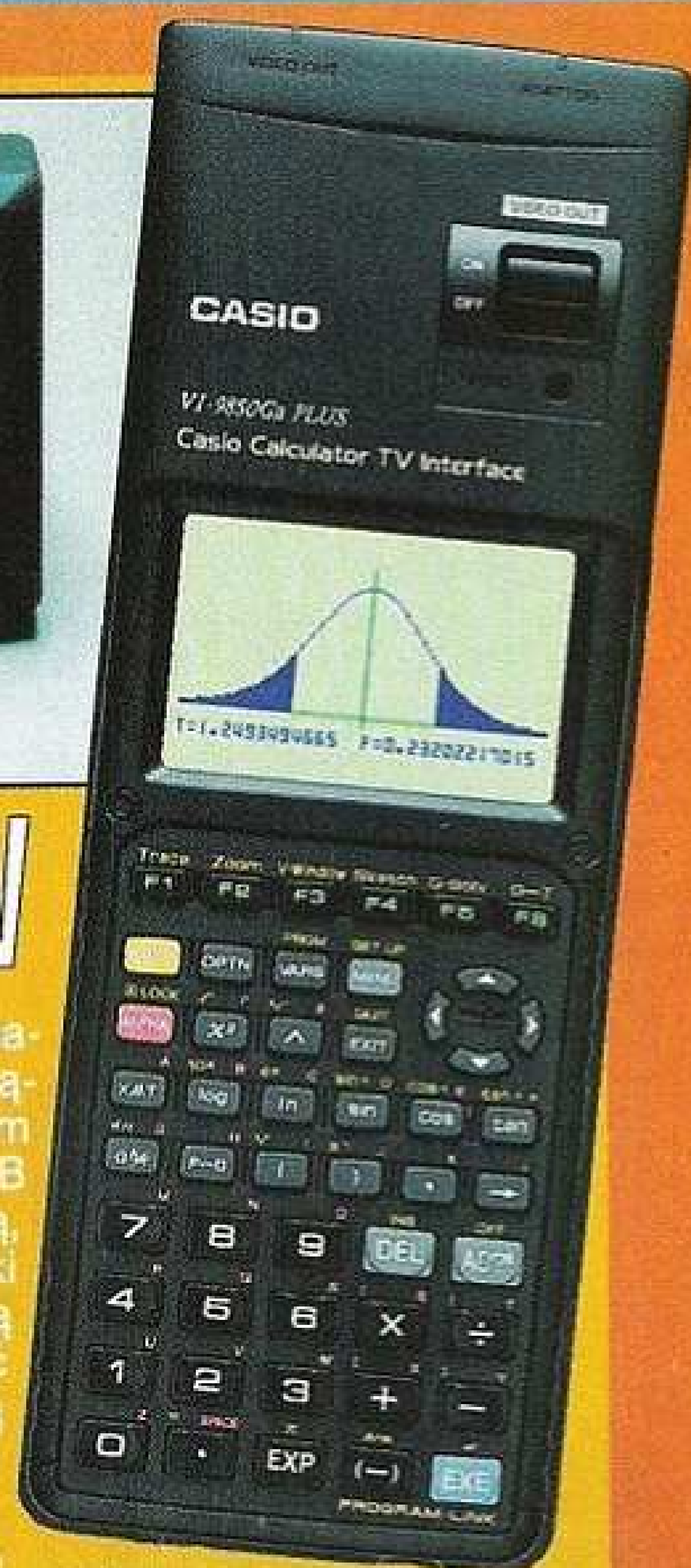
Ostra jazda?

Jeden z kontrolerów do gier, specjalnie przygotowanych na święta przez polskiego dystrybutora MANTA MULTIMEDIA, to kierownica TWIN TURBO 2: FORCE FEEDBACK. Przeznaczona jest dla graczy, którzy stawiają ponad wszystko na gry samochodowe. TT2 wyposażona jest w cztery przyciski funkcyjne oraz system FORCE FEEDBACK (drgania kontrolera, pedały gazu i hamulca, skrzynia biegów, która wychyla się w cztery strony i połączoną jest z hamulcem ręcznym). Instalacja polega na zainstalowaniu w systemie jedynie urządzenia czteroprzyciskowego, bez wyodrębnienia pedałów i gałki zmiany biegów. Jest to pewna niedogodność, ponieważ nie można wykorzystać oddzielnie przycisków i przystawek. Pedał gazu to systemowa strzałka w górę, pedał hamulca to strzałka do tyłu, obrót kierownicy – strzałki w bok i cztery przyciski do rozdzielenia na bieg w górę, bieg w dół, hamulec ręczny i ewentualnie dodatkową funkcję, np. zmianę kamery). Mankamentem jest też to, że FORCE FEEDBACK zależny jest od wibracji dźwięku na wyjściu karty muzycznej. Gdy kierownica jest zainstalowana w systemie i podpięta do prądu, a ty właśnie słuchasz muzyki, np. w WinAmpie, kontroler drży, co może doprowadzić cię do ataku szału! Prawdziwy system FF powinien reagować na polecenia systemu gry, a nie na natężenie dźwięku! Kierownica TT2 nie jest odpowiednim wyborem dla kogoś, kto ceni sobie jakość wykonania i funkcjonalność. Mimo to, jest doskonała dla początkujących graczy, którzy mają wątpliwości, czy są w stanie przyzwyczaić się do komputerowej kierownicy. Odpowiednia ilość funkcji, wiele możliwości ustawienia kierownicy (można ją trzymać między nogami) i regulowana długość kolumny, to zapewne zalety, które każdy powinien docenić. Niewielka cena, w porównaniu z konkurencyjnymi produktami, również zachęci do zakupu.



Tekst: R.J. „Yackoo" Cichy; Michał „Krooger" Cichy; Zdjęcia: Creative, Sony, Zibi, TDK, Manta Multimedia





Kalkulator + TV

Firma Zibi zaprezentowała kalkulatory nauczycielskie, współpracujące z telewizorem! Dzięki licznym funkcjom VI-9850 GA PLUS i VI-9850GB PLUS, mogą być niezastąpioną pomocą, która uatrakcyjni lekcje matematyki w szkole. Kalkulatory te współpracują z TV, dzięki czemu na ekranie widać przeprowadzane działania. Z myślą o uczniach stworzono uczniowską wersję kalkulatora CFX-9850GB PLUS.

Niestety, cena urządzeń może sprawić, że nauczyciele będą tylko mogli pomarzyć o takich udogodnieniach (zwłaszcza że szkolna kasa w większości wypadków jest pusta). Za wersję nauczycielską trzeba zapłacić ok. 1320 zł!

SZYBKIE NAGRYWANIE!



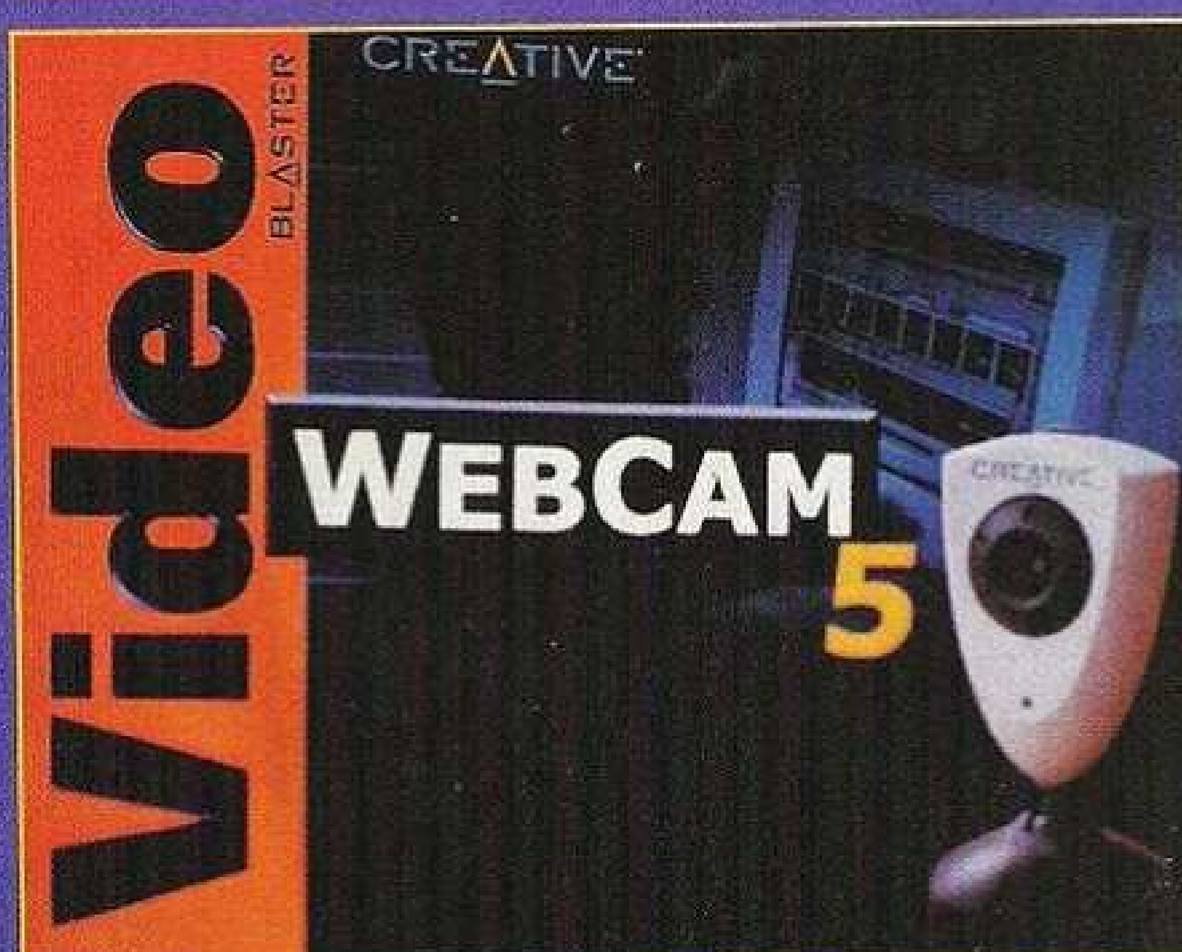
Firma TDK przygotowała niespodziankę dla miłośników samodzielnego „smażenia" płyt CD. Nagrywarka CyClone 32/10/40 jest najszybszą nagrywarką na świecie! Teraz nagranie całej płyty zajmuje niecałe 3 minuty! Również szybkość zapisu na nośnikach CD-RW jest bardzo duża i wynosi x10. Wraz z urządzeniem, użytkownik otrzyma także bogaty zestaw programów, a wśród nich słynnego już „Nero"!

DLA KREATYWNYCH

Creative zaprezentował nową kamerę internetową Video Blaster WebCam 5. Urządzenie, dzięki wykorzystaniu wysokiej jakości podzespołów, zapewnia imponującej jakości obraz. Pojedyncze klatki mogą być rejestrowane w rozdzielczości do 640x480, a nagrania wideo z szybkością do 30 klatek na sekundę. Jest to doskonała kamera internetowa do domu i biura. Zaspakaja ona zapotrzebowanie na wyższą jakość obrazu. W kamerze dodano automatyczną i ręczną regulację balansu bieli, umożliwiając użytkownikom większe możliwości sterowania. Całość do komputera podłącza się przez złącze USB. Zestaw zawiera bogaty pakiet oprogramowania. Za kamerę trzeba będzie zapłacić około 200 zł (+VAT).



Drugim urządzeniem jest Creative PC-Cam 600. Jest to wysokiej jakości kamera internetowa, połączona z eleganckim urządzeniem rejestrującym dźwięk i obraz. Po odłączeniu od komputera, PC-Cam może być używany jako cyfrowy aparat fotograficzny. Posiada wbudowaną lampę błyskową oraz wiele przydatnych funkcji. Cena kamery wynosi około 600 zł (+VAT).



Jednym zdaniem

SMS Street Fighter

Pierwsze telefony komórkowe służyły jedynie do głosowego kontaktowania się z innymi osobami i miały wymiary pokaźnej walizki. Teraz za pomocą komórki można zrobić niemal wszystko (wcale nie chodzi tu o zwykłe zamawianie pizzy), a sam aparat mieści się w dłoni. Już niedługo dostępne będą opcje **PRACUJ ZA MNIE** i **POPROŚ MOJEGO SZEFA O PODWYŻKĘ!** Ostatnio popularne są wszelkiego rodzaju gry, dostępne w opcjach aparatów większości producentów, wśród których przoduje **NOKIA, SIEMENS** i **ERICSSON**. Zachodnie serwisy donoszą, że Warthog, twórca choćby rewelacyjnego **RALLY CHAMPIONSHIP XTREME**, ma w swoich planach wydawniczych grę opartą na pomyśle **STREET FIGHTER**, w którą będzie można grać poprzez **WAP** i **SMS**. Jak zostanie zaprojektowane mordobicie, znane z automatów i konsol, na telefonie komórkowym, nie jesteśmy sobie w stanie wyobrazić. Czas jednak pokaże…

Dystrybutorzy się biją!

Zachodni dystrybutorzy oprogramowania są bardzo nerwowi. Świadczy o tym choćby słynny proces wytoczony Microsoftowi. Teraz przyszła pora na dystrybutorów gier. 22 stycznia 2002 roku rozpocznie się proces Ubi Soft i Red Storm Entertainment przeciwko Take 2. Powodem jest nagięcie praw dystrybuowania produktów firmy Red Storm poza granicami USA przez Take 2, któremu umowa wygasła już pod koniec roku 2000, a gry były sprzedawane nadal. Ubi Soft szacuje straty na ponad 6.300.000 funtów. Zapowiada się ciekawie.

Gazetowy szał!

Jeden z najbardziej znanych magazynów komputerowych, Secret Service, przeżywa trudne chwile. Jak głosi plotka, wydawca nie ma pieniędzy na druk gazety i liczy się z możliwością sprzedaży tytułu. Oznacza to, że pada jeden z ostatnich bastionów polskiego kapitału na rynku gazet o grach komputerowych (ostatnim są Gry Komputerowe, które też ostatnio miały problemy). Kłopoty trapią również większe firmy, czego przykładem może być wydawnictwo Silver Shark. Cóż, nadchodzi czas wielkich zmian...

GameCube to strzał w dziesiątkę?

Podobnie jak **X-BOX**, również **NINTENDO** odnotowało niesamowity sukces podczas pierwszych dni sprzedaży swojej nowej konsoli **GAMECUBE**. Jest to o tyle warte odnotowania, że tak naprawdę nikt nie wierzył w sukces **NINTENDO**. W tydzień po premierze pobiła ona kilka rekordów. Stała się najszybciej sprzedającą się konsolą w historii, bijąc dwukrotnie wynik **X-BOXA**, a **LUIGI'S MANSION** mianowano najpopularniejszą grą! Niestety, kolejny tydzień okazał się bardziej owocny dla Billa i spółki, co spowodowało zepchnięcie z piedestału japońskiego producenta. Mimo wszystko, wynik jest nad wyraz zadowalający! Martwi tylko fakt stosunkowo krótkiej popularności konsoli **NINTENDO 64**, wypuszczonej w 1996 roku. Miejmy nadzieje, że **GAME CUBE** nie podzieli jej losu. Mogło być tak pięknie... gdyby nie **X-BOX**!

The Sims Online

Przewidywana data wydania gry THE SIMS w wersji ONLINE (gdzie dodatkowo poprawiona zostanie grafika i kilka szczegółów), została oficjalnie podana przez samego producenta, firmę Maxis. Zgodnie z zapewnieniami, najbardziej prawdopodobnym terminem jest druga połowa 2002 roku. Wtedy też gracze na całym świecie, przy odrobinie szczęścia, podłączą się do największego cybermiasta w Sieci. Biorąc pod uwagę wielki sukces pierwotnego THE SIMS, wydanego na początku 2000 roku, wersja ONLINE może okazać się największym i najpopularniejszym MMORPG bijącym na głowę samą ULTIMA ONLINE oraz ostatni przebój DARK AGE OF CAMELOT. Czy za grę w Internecie będzie pobierana opłata, tego nikt jeszcze nie powiedział.





WarCraft III to nowa jakość

WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS nie będzie zwykłą kontynuacją kultowego RTS-u, mającego na swoim karku już kilka ładnych lat. Jak mówią sami producenci z firmy Blizzard, gra będzie należała do zupełnie nowego gatunku gier, który przyjął oficjalny skrót RPS, pochodzący od słów Role Playing Strategy czyli Strategii RPG. Gra nie będzie toczyła się na standardowej planszy, tylko w pełni wirtualnym świecie, zamieszkałym przez poboczne postaci, które sowicie wypełniać będą swoje obowiązki. Świat będzie tętnił własnym życiem, a gracz będzie miał pełną kontrolę podczas projektowania świata, misji, jednostek, ich inteligencji, atrybutów i cech specjalnych. W grze objawi się to zapewne dużo większą przyjemnością z rozgrywki i zdecydowanym polepszeniem klimatu. Czego można chcieć więcej? Szykuje się prawdziwy hit!



Wolfenstein

Najnowszy produkt firmy id Software, RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN, zostanie wydany w Niemczech w zmienionej wersji, w której nie będzie strzelało się do hitlerowców, lecz do wyznawców fikcyjnego „Kultu Wilka". Również nazwisko głównego bossa zostało odpowiednio zmodyfikowane. Na-

Pokemon

Te małe stworzonka nie tylko stają się coraz silniejsze, ale również posiadły zdolność zmniejszania rozmiarów. POKEMON MINI jest nową konsolą z wymiennymi kartridżami. Mniejszy o połowę od Game Boy Advance, POKEMON MINI jest naładowany nowymi figlami i grami, a wszystko to w bardzo małym formacie. Będzie zabawiał wszystkich fanów Pokemonów przez godziny. POKEMON MINI zwiększa wybór gier o dodatkowe 4!

POKEMON PINBALL MINI jest wersją popularnej gry. Teraz powraca ona z wbudowanym układem drgań, zapewniającym pełne bogactwo efektów. Inne gry zawierają Pokemon Zany Cards, jedyną w swoim rodzaju grę karcianą, i Pokémon Puzzle Collection.



Nie tylko dla orłów

Na rynku dostępnych jest wiele multimedialnych programów edukacyjnych. Jedne są lepsze, inne gorsze. Do tej pierwszej kategorii z pewności zaliczają się „Ptaki Polskie", przygotowane przez wydawnictwo Europa. Zestaw już od pierwszego zetknięcia robi dobre wrażenie, ponieważ w pudełku oprócz płyty znajdziesz przepięknie wydaną książkę, oraz duży plakat. W gruncie rzeczy to nie wiadomo, co jest ważniejsze, płyta czy książka, ponieważ obie pozycje zostały znakomicie opracowane i świetnie się uzupełniają.

Wielkimi atutami książki są doskonałej jakości kolorowe zdjęcia oraz dowcipne i pouczające komentarze autorstwa znanej telewizyjnej pary – Hanny i Antoniego Gucwińskich. Płyta natomiast zawiera multimedialną encyklopedię oraz wiele gier i zabawnych quizów. Największą zaletą „Ptaków Polskich" jest jednak cena. Za niespełna 36 złotych dostaniesz prawdziwą skarbnicę wiedzy o życiu ptaków. Pozycja przydatna dla wszystkich miłośników przyrody. I nie tylko.



X-Box nie taka znowu klapa?



William Gates, znany też jako Bill, wraz z kolegami z Microsoft, ponownie udowodnił, że potrafi zbić fortunę na czymkolwiek, a przede wszystkim na... wciskaniu ludziom kitu! Najnowsze dziecko Billy'ego, konsola MICROSOFT X-BOX, po dwóch tygodniach od daty premiery sprzedała się znacznie lepiej niż jej bezpośredni konkurenci podczas swoich własnych premier. Słabszą popularnością cieszyły się ponad rok temu SONY PLAYSTATION 2, a niedawno również NINTENDO GAMECUBE, choć ta także odnotowała sukces. Swego rodzaju rekord został również pobity w sferze oprogramowania. Średnio, na każdą sprzedaną konsolę przypadły niespełna trzy gry, podczas gdy u konkurencji zaledwie dwie! HALO, tytuł dostępny w pierwszym dniu sprzedaży, okazał się najpopularniejszą konsolową grą w historii elektronicznej rozrywki i pobił tym samym rekord ustanowiony niedawno przez LUIGI'S MANSION na GAMECUBE. Wysoką popularnością cieszą się też PROJECT GOTHAM RACING, DEAD OR ALIVE 3 i TONY HAWK'S PRO SKATER 2X. Microsoft donosi, że do tej pory sprzedano ponad milion sztuk X-BOXA, a półki sklepowe są czyszczone przez żądnych nowości graczy! Nadal zastanawia tylko fakt długiego oczekiwania na konsolę. Przecież zwykły PC, jakim wewnątrz jest X-BOX, można złożyć w godzinę...

ocenzurowany

si zachodni sąsiedzi, z wiadomych powodów, jako jedyni na świecie otrzymają taką wersję gry. My będziemy się oczywiście cieszyć oryginalnym WOLFENSTEINEM.



Znów wojna

Spokojnie, tym razem chodzi o wojnę, a właściwie pojedynek producentów procesorów. Dwaj najwięksi konkurenci, Intel oraz AMD, co jakiś czas rozpoczynają kolejną krucjatę przeciwko sobie, a następnie wspólnie ustalają warunki pokoju. Tak jest też i tym razem. Zdobywający coraz większą popularność, AMD uznał, że dalsza ekspansja Durona i Athlona jest zagrożona... przez np. Celerona.

Szybko zmieniająca się sytuacja na rynku mikroprocesorów zmusiła AMD do zmiany planów dotyczących produkcji chipów. Tuż przed świętami odbyła się premiera mobilnego Durona 1 GHz. AMD postanowił też przyśpieszyć daty premier układów Duron ze rdzeniem Morgan (technologia 0,18 mikrona – tak jak w Celeronie). Wersję 1,3 GHz tego chipa zobaczymy już w pierwszym kwartale, a 1,4 GHz w drugim. Również w pierwszym kwartale 2002 roku zostanie zaprezentowany Athlon XP 0,13-mikrona z zegarem 1,667 MHz. W tym samym czasie odbędzie się premiera ostatniego „starego" procesora AMD – 1,667 MHz.

SCHIZM

Grając w tę rodzimą produkcję, która wyszła z rąk rzeszowskiego L.K. Avalonu, zapowiadaliśmy, że będzie murowanym hitem! Nie spodziewaliśmy się jednak, że odniesie wielki sukces na skalę światową! Prestiżowy serwis o grach komputerowych avault.com odznaczył SCHIZM plakietką Adrenaline Vault's Seal Of Exellence. Wyróżnienie to dostają tylko najlepsze gry w historii komputerowej rozrywki! Najwyżej oceniono grafikę i efekty dźwiękowe. Pozostałe elementy, takie jak zagadki, interfejs i grywalność, otrzymały status Very Good. Gratulujemy!



Ozzy Osbourne już nie zagra... w grze

Projekt *OZZY'S BLACK SKIES*, gra sygnowana nazwiskiem wielkiego rockowego muzyka, legendy Heavy-Metalu, został diametralnie zmodyfikowany. Panu Osbourne'owi z nieznanych powodów podziękowano za współpracę i zrezygnowano z jego licencji. Gra ponownie nazywa się „po prostu" SAVAGE SKIES, a zespół iROCK ma zamiar ją jak najszybciej wydać, biorąc pod uwagę, że pracują nad nim już od dłuższego czasu. Skończyły się problemy finansowe, więc robota może teraz pójść pełną parą! Czy tytuł jednak nie straci na atrakcyjności po takim posunięciu? Zręcznościowa gra akcji, w której będziesz sterował kilkoma rodzajami smoków, siedząc na ich grzbietach, mimo wszystko może obronić się sama. Już niedługo się przekonamy!



Kłopoty CD-Projektu?

Z ostatnich informacji prasowych można wywnioskować, że jeden z największych polskich dystrybutorów oprogramowania, CD-PROJEKT (znany między innymi z profesjonalnie spolszczonych tytułów i projektu eXtra Gra), który światowe hity wydaje za niespełna 30PLN, ma ostatnio kłopoty. Jak nas poinformowano w dość tajemniczym e-mailu, CD-PROJEKT zamyka swoją stronę internetową, cieszącą się wyjątkową popularnością! Nie wiadomo jeszcze, czy pozamykane zostaną podstrony traktujące o poszczególnych grach firmy. Redakcja CLICK! węszy podstęp i już pod koniec stycznia okaże się, czy nie jest to po prostu kolejny skuteczny krok marketingowy firmy. Być może www.cdprojekt.com po prostu zmieni swoją koncepcję na jeszcze bardziej doskonałą, dającą graczom coś zupełnie nowego. Będziemy na bieżąco.



Tekst: Michał „Krooger" Cichy; Zdjęcia: Nintendo, Microsoft



KUPONY ZNIŻKOWE

JEDEN kupon uprawnia do zakupu JEDNEJ gry. Kupony ważne są do połowy lutego

Wirtualny Świat

Jedynie z Clickiem! każdą z poniższych gier możesz kupić ze zniżką 10 zł! Wysyłka gratis!

Sting	~~79 zł~~	69 zł
Alien Nations 2	~~99 zł~~	89 zł

Wystarczy, że złożysz zamówienie (opłata przy odbiorze za zaliczeniem pocztowym) na kartce pocztowej – koniecznie naklej ten kupon! – i wyślesz ją na adres: Wirtualny Świat, ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301 Warszawa

Dostawa realizowana jest w ciągu 14 dni. Uczestnicząc w promocji, wyrażasz zgodę na umieszczenie twoich danych w bazie firmy Wirtualny Świat oraz ich przetwarzanie do celów marketingowych. Firma ta oświadcza, że ww. dane będą wykorzystywane wyłącznie przez nią.

CLICK! 2/2002

Dzięki Clickowi! możesz kupić TANIEJ wiele doskonałych gier firmy **IM GROUP**



Za każdą grę, której dystrybutorem jest IM GROUP, zapłacisz 5% taniej! Wystarczy, że wytniesz ten kupon, nakleisz go na kartce pocztowej i wyślesz na adres: PLAY, ul. Potocka 14, paw. 3, 01-652 Warszawa. Nie zapomnij podać tytułu zamawianej gry, a także swojego imienia, nazwiska oraz adresu. Wysyłka zamówionych w ten sposób gier – GRATIS! Jeśli masz pytania, dzwoń: (0-22) 832-54-31.

CLICK! 2/2002

TopWare Interactive

Kupuj z Clickiem! Teraz każdy zamawiający otrzyma w prezencie podkładki pod mysz komputerową!

KNIGHT'S & MERCHANTS: THE PEASANTS – 29,95 zł
ECHELON – 59 zł
WORLD WAR III – 79 zł

Wyślij do nas zamówienie na karcie pocztowej – koniecznie naklej kupon, podaj tytuły zamawianych gier oraz swój adres. Przy zamówieniu powyżej 50 zł, WYSYŁKA GRATIS!!! W przeciwnym razie koszty wysyłki (8 zł) pokrywa kupujący. Nasz adres:TOPWARE POLAND, ul. Kamińskiego 19, 43-300 Bielsko-Biała tel. (0-33) 813-03-16.

CLICK! 2/2002

PLAY it

WIELKA PROMOCJA!
Z Clickiem! możesz kupić wszystkie gry firmy PLAY IT 10 % taniej!
Wytnij ten kupon, naklej na kartkę pocztową i wyślij na adres: OPM, Dział Sprzedaży Bezpośredniej, ul. Wyspiańskiego 10, 43-300 Bielsko-Biała. Nie zapomnij podać swoich danych (imię, nazwisko, adres zamieszkania) oraz tytułu zamawianej gry. Za grę zapłacisz przy odbiorze. Wysyłka gier GRATIS!

CLICK! 2/2002

MATEMATYKA NIE JEST JUŻ TRUDNA! empira

Funkcje z tym kuponem 10 % taniej! 26,91 zł „Funkcje. To takie proste! Matematyka w gimnazjum" pomoże ci... w czym? Dowiesz się w Sieci: www.empira.com.pl.
Wytnij ten kupon, naklej na kartką pocztową i wyślij na adres: Empira, ul. Lipowa 22, 44-207 Rybnik. Nie zapomnij podać swoich danych: imię, nazwisko, adres zamieszkania. Zapłacisz przy odbiorze!

CLICK! 2/2002

Wymagania sprzętowe w grach

Uwaga! Przypominamy, że w naszej tabelce z oceną gry zamieszczamy informacje dotyczące zalecanych wymagań sprzętowych – czyli takich, które według producenta zapewnią prawidłowe i płynne działanie gry. Nie podajemy wymagań minimalnych! Z naszego doświadczenia wynika, że nie ma to większego sensu – później otrzymujemy listy z pretensjami, że mimo spełnionych wymagań gra „skacze" lub działa w niższej rozdzielczości.

Jest lepiej

Niestety, nie jestem w stanie spędzać przy grach zbyt wiele czasu i nieraz tylko rozsądek powstrzymuje mnie od zarywania nocy. Z waszym czasopismem zetknąłem się za sprawą siostry, która kupuje je regularnie. Postanowiłem przestawić się na nadawanie i zakomunikować, co najbardziej mi „uwiera". Otóż coraz mniej! Odnoszę wrażenie, że styl recenzji się poprawia, a tekściarze chyba krzepną. Kiedyś zdarzały się wam ponure wpadki merytoryczne. Na przykład, warto byłoby sobie doczytać, że kompozytorem wspaniałej muzyki do filmu Blade Runner jest Vangelis, a nie Morricone. Co boli mnie jednak najbardziej, to podpisy pod ilustracjami. Kto to popełnia, bo nie uwierze, że autorzy tekstów głównych, gdyż skok jakościowy jest ogromny? Życzę wam pomyślności i ciągłego podnoszenia poziomu.

Pedro

Wpadki zdarzają się w każdym piśmie, że przypomnę tylko słynny tytuł z Gazety Wyborczej "Pasiaki przegrały w Oświęcimiu". Poprzedzał on tekst o meczu Unia Oświęcim - Cracovia Kraków (ten drugi zespół występuje w charakterystycznych pasiastych strojach). Jeśli chodzi o podpisy pod obrazkami, zgadzam się, że niektóre nie są zachwycające, ale na ten aspekt staramy się od pewnego czasu zwracać szczególną uwagę.



Fan Club

Na początku powiem, że wasza gazeta jest genialna i w ogóle the best, mimo że pewnie czytaliście to już 1000 razy. A teraz prośba o fan club, o którym napisaliście, że "wszystko w swoim czasie". Osobiście chciałbym, aby ten czas już nastał, bo to pewnie marzenie wielu czytelników waszej gazety!

Marcin

Zdanie o tym, że "wszystko w swoim czasie" podtrzymujemy. Zwłaszcza, że nikt nie chciał przyznać się do takiej odpowiedzi. Na pytanie "co z fan clubem?" udało mi się uzyskać następujące wyjaśnienia:
Frogger: ja tu jestem od niedawna i nic nie wiem...
Agnieszka: z jakim fan clubem?
Jacek: w styczniu jadę na narty do Austrii, w lutym nurkuję pod lodem
Krooger: [wypowiedź została ocenzurowana]

Witajcie!

Wygląd działu listów ulega pewnej zmianie. Na stronie 80 oceniamy Wasze strony WWW i odpowiadamy na pytania techniczne, natomiast na poniższych stronach będziemy zajmować się korespondencją towarzyską, zarówno wzajemnym dopieszczaniem się, jak i słaniem sobie inwektyw :).
Wszystkim serdecznie dziękujemy za udział w konkursie "Narysuj sobie Froggera". Wasze prace przychodzą przez cały czas i drukujemy je, ale już poza konkursem, z którego wynikami mogliście zapoznać się w poprzednim numerze.
A jaki będzie następny konkurs? Frogger, wykazując się właściwą sobie inteligencją i pomysłowością, zaproponował, aby urządzić teraz konkurs "Narysuj sobie Randalla", ale pomysł upadł z głośnym hukiem. Chcielibyśmy zaproponować wam co innego, a mianowicie konkurs na opowiadanie pod tytułem:

JAK CLICKERS PODERWAŁ LARĘ

A oto warunki:

1. Objętość tekstu nie może przekraczać 1800 znaków, czyli 1 strony maszynopisu.

2. Przyjmujemy tylko prace w wersji elektronicznej (na dyskietkach lub przesłane mailem pod adres jpiekara@pl.hbv.de), jako plik *.txt!!!

3. Termin nadsyłania opowiadań mija 28 lutego.

4. Nagrodami będą najnowsze gry i programy komputerowe, którymi obsypiemy laureatów. Szczególnie cenione będzie poczucie humoru i atrakcyjne puenty.

5. Prace oceni Święta Trójca w składzie Randall, Randall and Randall, której decyzje są ostateczne i niepodważalne [hmm, trzech Randalli, to w sumie pewnie z jeden mózg się uzbiera... – Frogger].

Q&A

1. Czy w redakcji są osoby, które lubią Dragon Balla i Pokemony?
2. Czy Randall przeżył swoją egzekucję na rynku?
3. Co się stało z panią redaktor naczelną?

Hermiona

1. Ach, w redakcji trwa walka pomiędzy Froggerem, noszącym koszulkę i majteczki z Pikachu a Kroogerem, który co drugie zdanie powtarza, że Dragon Ball jest dla niego sensem życia. [Randall natomiast obserwuje to wszystko z boku, ściskając w ręku swojego ulubionego, pluszowego Muminka – Frogger].
2. Randall nie przeżył egzekucji na rynku i odpowiada teraz na listy jako Shadow Randall, swojsko zwany Władcą Cieni.
3. Pani redaktor naczelna przeszła operację zmiany płci w klinice na Florydzie i zamieniła się we Froggera. Podobno zmiana ta najbardziej zafascynowała jej męża! Jednak redakcja Clicka, a zwłaszcza Randall, nie bierze odpowiedzialności za prawdziwość tych pogłosek. "Nie potwierdzam, ale i nie zaprzeczam, a z faktu niepotwierdzenia i niezaprzeczenia, nie wolno państwu wyciągać żadnych wniosków" – stwierdził zapytany przez nas Frogger, który jeszcze niedawno pracował jako "floor cleaning general supervisor" w Urzędzie Ochrony Państwa.

Sprostowanie! Poprzednia naczelna została wysłana z super tajną misją do Kambodży, a jej poczynaniami kieruje obecnie bliżej nieznana organizacja zwana C.D.P. Wiadomość tę, z narażeniem życia, zdobył agent Yackoo!

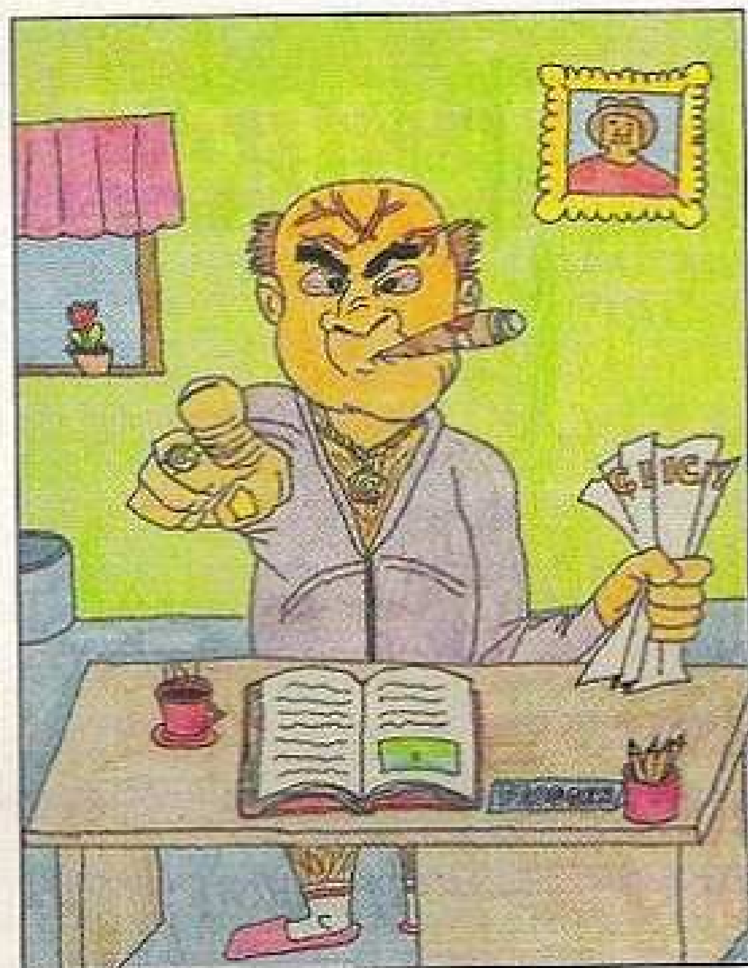


Ukryta kamera



Po egzekucji na rynku Randall został fachowo wypchany trocinami i stanowi obecnie ulubioną ozdobę naszej redakcji

Na listy odpowiada: Jacek "Randall" Piekara (obecnie w wersji „zombie")
Redakcja zastrzega sobie prawo do dokonywania skrótów w cytowanych listach. Korespondencja zawierająca treści uznane ogólnie za wulgarne, nie będzie publikowana.



Sportowcy kupują PS 2 ?

Jestem waszym stałym czytelnikiem i myślę, że Click jest THE BEST. [...] Niedawno znalazłem ciekawą recenzję gry This Is Football 2002 i byłem bardzo szczęśliwy. Ale ten stan nie trwał długo, bo okazało się że ta gra została wydana tylko na PS 2. Czy wszyscy zapomnieli już o użytkownikach PC? My też kochamy piłkę nożną, a na PC wychodzi tylko bardzo przeciętna FIFA!

Alen

Seria FIFA to nie jedyne gry piłkarskie na PC, żeby wymienić tylko Actua Soccer 2, czy UEFA Champions League. Poza tym, FIFA ma wielu zwolenników i chyba wahałbym się nazywać tę grę bardzo przeciętną. Pomyśl sobie jednak, jak bardzo przechlapane mają miłośnicy bijatyk. Oni po prostu MUSZĄ mieć którąś z konsol lub chodzić do salonów gier, bo na PC ten gatunek dawno temu umarł!

Harry tu był

Jak wszyscy wiedzą, ukazała się czwarta powieść o Harrym Potterze. Do tej pory nie cieszył się on wielką sławą, ale teraz... Karty, klocki lego, kolorowanki, naklejki, zeszyty. Do tego film już kręcą! To się da znieść, ale jedyne czego nie potrafię pojąć, to że będzie gra o Harrym. Przecież to jest paranoja! Dzieci powinny czytać, bo książka jest fajna i ciekawa. Czy na tym świecie nie może powstać bestseller bez gry komputerowej?

Hermiona

Harry Potter stał się postacią kultową na długo przed wejściem gry, a te wszystkie kolorowanki, klocki itp., o których piszesz, są właśnie wynikiem jego sławy. Jednak, faktycznie, mnie również nie zachwyca pomysł zrobienia jakiejś głupawej gierki opartej na przygodach takiego super-bohatera. Jednak trzeba pogodzić się z faktem, że producenci starają się maksymalnie wykorzystać modny temat. Spójrz na przykład, co się dzieje z Gwiezdnymi Wojnami. Ostatnio widziałem butelkę z płynem do kąpieli w kształcie lorda Vadera, a to tylko jeden z kilkuset, czy kilku tysięcy gadżetów! W każdym razie całkowicie się z Tobą zgadzam: o przygodach Pottera należy czytać, a dopiero jak ktoś nie ma nic lepszego do roboty, to niech sobie pogra.

Mam pomysły

Mam dla was trochę krytyki, pomysłów i próśb:

1. Dajecie za mało screenów, a za dużo tekstów
2. Wasze recenzje nie zawsze mówią prawdę
3. Dajcie recenzje bardziej ciekawych gier
4. Na najbliższej płycie dajcie edytor gier Klik&Play
5. Częściej dawajcie mangę i anime
6. Zróbcie grę komputerową z Clickersem

Duk@t

To, jak wygląda Click nie wynika z naszego widzimisię, ale jest ustalane głównie na podstawie tzw. badań focusowych. Powiedzmy, że w skrócie można powiedzieć, iż są one czymś w rodzaju "badań opinii publicznej". A teraz po kolei:

1. Rolą czasopisma jest prezentowanie tekstów wzbogaconych o ilustracje. Jeśli ktoś chce oglądać wyłącznie obrazki, powinien wyszukać odpowiednie strony w Sieci.
2. Jeśli napisałbym o Diablo II, że jest to strategia turowa, to byłaby to nieprawda. Jeśli napisałbym, że to najlepsza gra na świecie, to byłaby to moja opinia, z którą można się zgodzić lub nie. Przy takim rozumieniu słowa „prawda", Click zawsze prawdę pisze, natomiast opinie nasze i Czytelników mogą się różnić.
3. Publikujemy recenzje wszystkich gier legalnie wydawanych w Polsce, natomiast faktycznie nie recenzujemy gier, które można kupić jedynie na stadionach.
4. Edytor, o którym piszesz to program stary jak świat i nie spełniający obecnie wymaganych standardów. Sądzę, że większość czytelników chciałaby nas spalić na stosie za opublikowanie czegoś takiego.
5. Techniki manga i anime są stosowane głównie w grach konsolowych, którymi Click zajmuje się jedynie jako ciekawostką. Coś musi być w tym, że na PC prawie w ogóle nie powstają gry w tym stylu, a jeśli już, to nie słychać by odnosiły jakieś sukcesy.
6. Zrobienie dobrej gry komputerowej to robota dla kilku (co najmniej!) zawodowych grafików i programistów oraz budżet w wysokości około 50 tysięcy dolarów (baaardzo lekko licząc). Niech więc każdy zajmuje się tym, co umie najlepiej. My skromnie poprzestaniemy na przygotowywaniu najlepszego i najtańszego pisma w Polsce.



Jak powstał Frogger?

Uważam, że wasza gazeta jest super, ale byłaby jeszcze bardziej super, gdybyście powiększyli dział zapowiedzi. Pozdrowienia dla Randalla, Yackoo i oczywiście Froggera. Ciekaw jestem skąd to przezwisko?

Incognito

Zapowiedzi są bardzo ważnym elementem pisma i ja sam lubię przeczytać o tym, co pojawi się na rynku za kilka tygodni. Ale kiedy jest mało miejsca i trzeba wybierać pomiędzy recenzją a zapowiedzią, to musimy wybrać recenzję, gdyż najważniejsze dla nas jest informowanie Czytelników o tym, co mogą dostać w sklepach.

Ksywką Frogger zacząłem podpisywać się wiele lat temu, jeszcze w TOP SECRET. Źródła jej powstania są tak tajne, że mogę o nich mówić tylko w obecności adwokata ;)

Frogger

BAUER
Wydawnictwo H.Bauer Sp. z o.o.
ul. Motorowa 1
04-035 Warszawa
www.bauer.pl

Dyrektor wydawniczy:
Jerzy Szulwic
Koncepcja wydawnicza:
Jerzy Szulwic, Tomasz Namysł
Redaguje zespół:
Piotr Moskal (redaktor naczelny)
☎ tel. /0#22/ 517-02-47
Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji)
☎ tel. /0#22/ 517-01-94)
fax /0#22/ 517-04-68)
Michał Cichy, Jacek Piekara
Dział graficzny:
Jacek Goliatowski (kierownik działu)
Marek Janowski, Wojtek Langner
Teksty w tym numerze:
Tomasz Kowalski, Marcin Kulakowski, Marek Lenarcik, Maciej Ogiński, Stanisław Pawlak, Artur Marciniak, Dawid Muszyński, Aleksander Winciorek, Michał Zacharzewski.
Adres do korespondencji:
„CLICK!", skr. pocztowa 333,
04-026 WARSZAWA
e-mail: click@click.pl
Dział reklamy:
Katarzyna Jabłońska (dyrektor działu), Beata Desczyk, Beata Hentosz, Julia Poruczko
☎ tel. /0#22/ 517-02-58
Druk:
Donnelley Polish American Printing Company, Kraków.

Copyright:
Wydawnictwo H. Bauer Sp. z o.o., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa.
Wydawnictwo H. Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów.
Wydawnictwo H. Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż ustalona przez Wydawcę. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione.
ISSN 1509-0558



UWAGA!

Przypominamy, że korespondencję od czytelników (listy, rozwiązania konkursów, itp.) należy wysyłać wyłącznie pod adres **„CLICK!", skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA lub e-mail: click@click.pl**



Firmy, instytucje oraz dystrybutorów gier i sprzętu prosimy o korzystanie z adresu **Redakcja CLICK! Wydawnictwo H.Bauer Sp. z o.o. ul. Motorowa 1 04-035 Warszawa piętro IV**

Jak sobie poradzić z...

Długie formatowanie

Cześć! Piszę do was, bo mam problem. Jakiś tydzień temu kupiłem nowego twardziela Seagate'a Baracuda 40GB.

Po zrobieniu partycji chciałem go sformatować, ale to trwało strasznie długo: sam dysk C (3.5GB) formatował się pół godziny. Następne dyski sformatowałem już w Windowsie.

Dlatego pytam, czy z tym dyskiem robi się jakoś inaczej, bo na starym trwało to wiele krócej. Może to dlatego, że ma 7200 obrotów? Nie wiem. U innych kumpli formatujących dyski trwa to o wiele krócej. Pamiętam, że kiedyś w sklepie, gdy serwisant robił mi partycje na starym dysku, to miał do tego specjalny program. Też mam go w domu, ale nie umiem go obsługiwać.

Henek

Na szybkość formatowania dysku wpływa kilka czynników. Najważniejsze z nich to szybkość komputera (procesor) oraz sposób podłączenia dysku. Jeśli masz nowoczesny szybki dysk ATA100 i podłączysz go do wolnego kontrolera (ATA33/66), na starej płycie głównej nie zauważysz poprawy szybkości pracy. Pamiętaj też, że dysk ATA100 powinien być podłączony przy pomocy przewodu zgodnego z tym standardem. Warto też zadbać, aby CD-ROM, nagrywarka lub stary dysk podłączone były do drugiego złącza kontrolera. Użyty do formatowania program nie ma tutaj większego znaczenia.

§ § §

Nie działa IE 6.0

Mam problem z Internet Explorerem 6.0 zamieszczonym na waszej płycie. Zainstalowałem go, ale co 2 godziny przestaje mi działać przeglądarka, nie chcą się otwierać strony i muszę restartować komputer. Potem znowu przez 2 godziny działa itd. Chciałem go odinstalować, ale nie mogę. W czym może być problem?

Manek9

Opisywane przez ciebie objawy sugerują jakiś dziwaczny konflikt pomiędzy Windowsem a Internet Explorerem. Mimo wielu prób nie udało nam się w redakcji zaobserwować takiego zachowania programu. Trudno nam cokolwiek radzić w takiej sytuacji: na pewno nie jest to wina naszej płyty CD. Spróbuj ponownie zainstalować Internet Explorera, może to pomoże?
Nie piszesz, jakich programów używasz (wersja polska czy angielska Windows i IE). Niekiedy polski Explorer nie chce działać dobrze w angielskich okienkach i na odwrót.

§ § §

Nie słychać muzyki z CD

Po włożeniu płyty audio do czytnika CD nie słyszę muzyki. Po przełożeniu wtyczki od głośników z karty dźwiękowej do czytnika słychać muzykę, ale... przyznacie, jest to uciążliwe!

Jak wyłączyć Autostart niektórych programów, których nie ma w Start/Programy/Autostart? Przede wszystkim chcę wyłączyć harmonogram, który strasznie spowalnia mi komputer. Mam Windows '98.

Kitek

Aby przez głośniki dołączone do karty dźwiękowej było słychać muzykę, muszą być spełnione pewne warunki. Po pierwsze: czytnik CD-ROM musi być połączony specjalnym przewodem z kartą (aby sprawdzić, czy tak jest, trzeba zdjąć obudowę PC). Po drugie: we właściwościach audio (pod ikonką głośnika na pasku zadań) jako źródło dźwięku nagrywanego trzeba wskazać CD-ROM lub MIXER.

Aby uniknąć nadmiaru programów uruchamianych przy starcie, należy zrobić kilka rzeczy. Po pierwsze: wyłączyć odpowiednie opcje w tych programach (dotyczy np. antywirusów, programów przechwytujących obraz, akcesoriów itp.). Po drugie: konieczne może się okazać odinstalowanie części oprogramowania.

§ § §

Starocie...

Ostatnio modernizuję PC i chcę dokupić RAM'u, ale nie wiem, skąd wziąć moduł 128MB PC-100, bo w żadnej ofercie sklepowej tego nie ma? I jeszcze jedno: ostatnio przypadkiem usunąłem sterowniki do (jeszcze niewymienionej) karty INTEL 740 8MB PCI (VooDoo 2) i nie chodziło mi parę gier. Teraz już je ściągnąłem, ale i tak te gry nie chodzą. Co może być przyczyną?

Kenny

Pamięć 100MHz może być obecnie rzeczywiście trudna do dostania. Na pewno można ją nabyć na warszawskiej giełdzie komputerowej. Nie powinno to być jednak powodem zmartwienia, gdyż możesz użyć modułów 133MHz, które powinny działać bez problemów.

Przyczyn niedziałania gier może być wiele. Po pierwsze: dane gry mogą po prostu nie działać z VooDoo i nic na to nie poradzisz. Po drugie: karta może być źle wykrywana przez oprogramowanie. Wtedy może pomóc ponowna instalacja sterowników oraz DirectX. Część gier wymaga też patcha.

§ § §

Pomogę!

Prześlijcie mi e-maila gościa, który pisał, że ma problemy ze swoją stroną. Miał ksywkę „smocza". Chciałbym mu pomóc i nauczyć HTML'a, żeby nie musiał się paprać z badziewiastym Front Pagem. Odpowiedź ślijcie na e-maila ***crazy_boy@bravo.pl***

§ § §

Problem z CD

Włożyłem do napędu CD-ROM płytę z filmem, który pożyczyłem od kolegi. Zacząłem przegrywać film na dysk twardy. W pewnym momencie komputer się zaciął i zresetowałem go. Gdy wystartował, nie mogłem już uruchomić żadnej płyty. Przeczyściłem napęd płytą czyszczącą i dalej nic.

Matys z Leszna

Hmm, wydaje mi się, że po prostu uszkodził się napęd CD-ROM (jeśli naprawdę nie czyta żadnej płyty). Spróbuj w Panelu Sterowania / System / Menedżer Urządzeń usunąć napęd CD. Po starcie powinien się on doinstalować (jeśli działa). Tam też uaktywnisz autostart płyty CD.

Wasze strony WWW

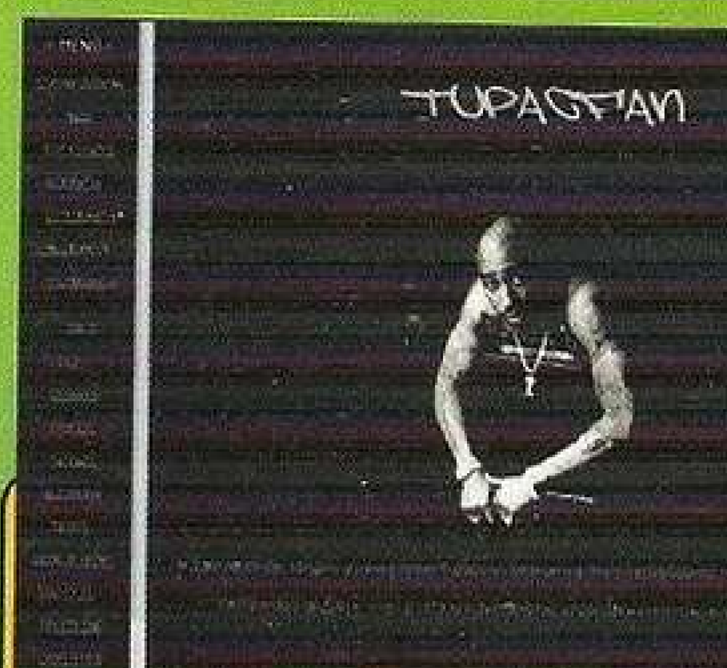
Oto kolejna strona poświęcona grze THE SIMS. Jeżeli komuś się wydaje, że w tej dziedzinie nie można już nic nowego wymyśleć, to nie ma racji! Po pierwsze, ta strona zrobiona jest w bardzo ładny sposób. Ma bardzo ciekawe Intro. Również co do treści nie mieliśmy większych zastrzeżeń. Są tutaj screeny, przydatne programiki, i całe mnóstwo informacji.

Niestety, nie ma rzeczy doskonałych. Podczas naszej wizyty kilka podstron nie dało się wczytać i pojawiał się komunikat o błędzie. To trzeba poprawić!



www.sims.zin.pl

nasza ocena tej strony: 5-



www.tupacfan.prv.pl

nasza ocena tej strony: 4+

Ten adres powinni odwiedzić wszyscy miłośnicy talentu TUPACA SHAKUR (jeśli nie wiesz, kto to był, to tym bardziej zapraszamy na tę stronę).

Witryna została przygotowana w bardzo elegancki i przemyślany sposób, bez problemu można odszukać to, co nas akurat interesuje.

Na tym właściwie moglibyśmy skończyć naszą ocenę, ale... No właśnie! Na stronie zauważyliśmy między innymi dział z plikami MP3. I tu mamy wątpliwości co do ich pochodzenia. Przydałaby się może jakaś informacja o prawach autorskich...



NOWY ADRES REDAKCJI CLICK!

Od 1 grudnia 2001 uległ zmianie adres naszej redakcji i całego wydawnictwa.
Redakcja CLICK! – Wydawnictwo H. Bauer, ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa, IV piętro
Nie zmieniają się natomiast numery telefonów do redakcji, bez zmian pozostaje także adres korespondencyjny (na który przysyłacie np. rozwiązania konkursów).

Na listy odpowiada: R.J. „Yackoo!". Redakcja zastrzega sobie prawo do dokonywania skrótów w cytowanych listach. Korespondencja zawierająca treści uznane ogólnie za wulgarne, nie będzie publikowana.

Konkurs internetowy CLICKA!

Chcesz wygrać jedną z niesamowitych gier niespodzianek?

Wystarczy, że wyślesz swoje zgłoszenie na nasz konkursowy adres e-mail!

konkursy@click.pl

Odpowiedz tylko na proste pytania:

1. Z ilu osób składa się redakcja CLICKA?
2. Kiedy ukazał się pierwszy numer CLICKA?

Nie zapomnij podać swojego adresu! Na odpowiedzi czekamy do 15 lutego 2002 roku. W losowaniu biorą udział tylko maile nadesłane na powyższy adres!

PLAY-IT Nagrody funduje PLAY-IT!

W CLICK! 24/2001 NAGRODY WYGRALI:

MUMINKI
odp.: Najlepszym przyjacielem Muminka jest oczywiście Włóczykij. Gry otrzymują: Mateusz Łaś, Staszkówka; Krzysztof Wroński, Zakroczym; Paweł Cwynar, Lubań

STRONGHOLD
Odp.:Średniowieczni rycerze walczyli z różnymi osobnikami, ale najdziwniejszymi z nich były smoki. Grę otrzymuje Rafał Galanciak, Łódź

ALIENS VS PREDATOR
Odp.: Do tej pory nie powstał film o wspólnych przygodach tych milutkich stworków. Grę otrzymuje Łukasz Gworek, Oświęcim

TOP 20
Dorota Aleksiuk, Zgierz

MONOPOLY TYCOON
Odp.: W Polsce jest oczywiście giełda papierów wartościowych. Gry otrzymują Marcin Kopacz, Poznań; Paweł Sowa, Brzozów; Ewa Wiśniewska, Mrzezino

CREATIVE AUDIGY
Odp.: Creative Labs produkuje nagrywarki CD-RW. Nagrodę, kartę dźwiękową Audigy, otrzymuje Janina Kądziółka, Legnica

GRATULUJEMY!

reklama





Witrualne Imperium Gier

największa liczba recenzji na konsole i PC

najświeższe zapowiedzi

gorące nowinki z kraju i ze świata

najobszerniejsze solucje i poradniki

codzienny Update

tony Tips & Tricks

masa konkursów

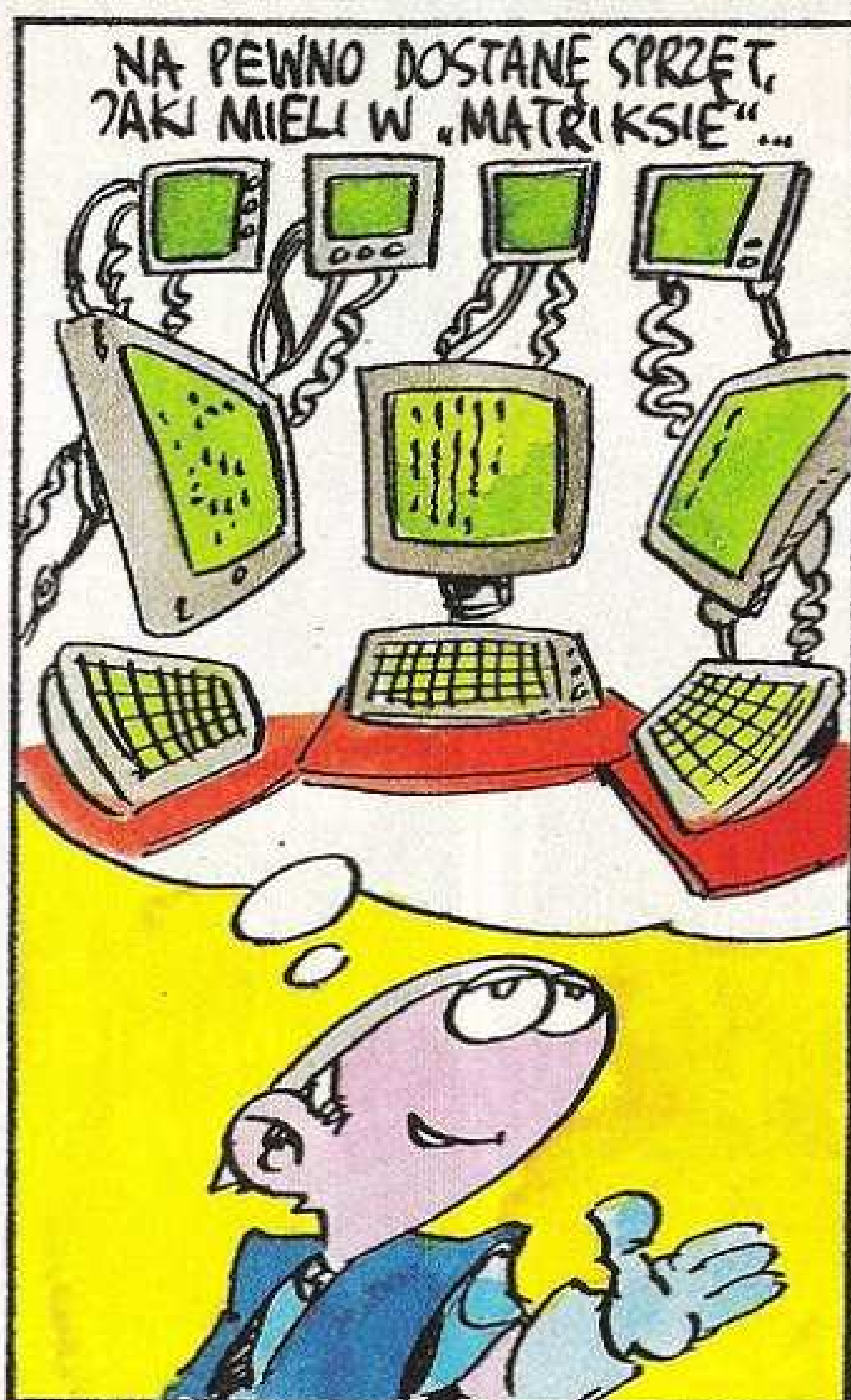
dział Fantasy

zapamiętaj ten adres
www.gry.wp.pl

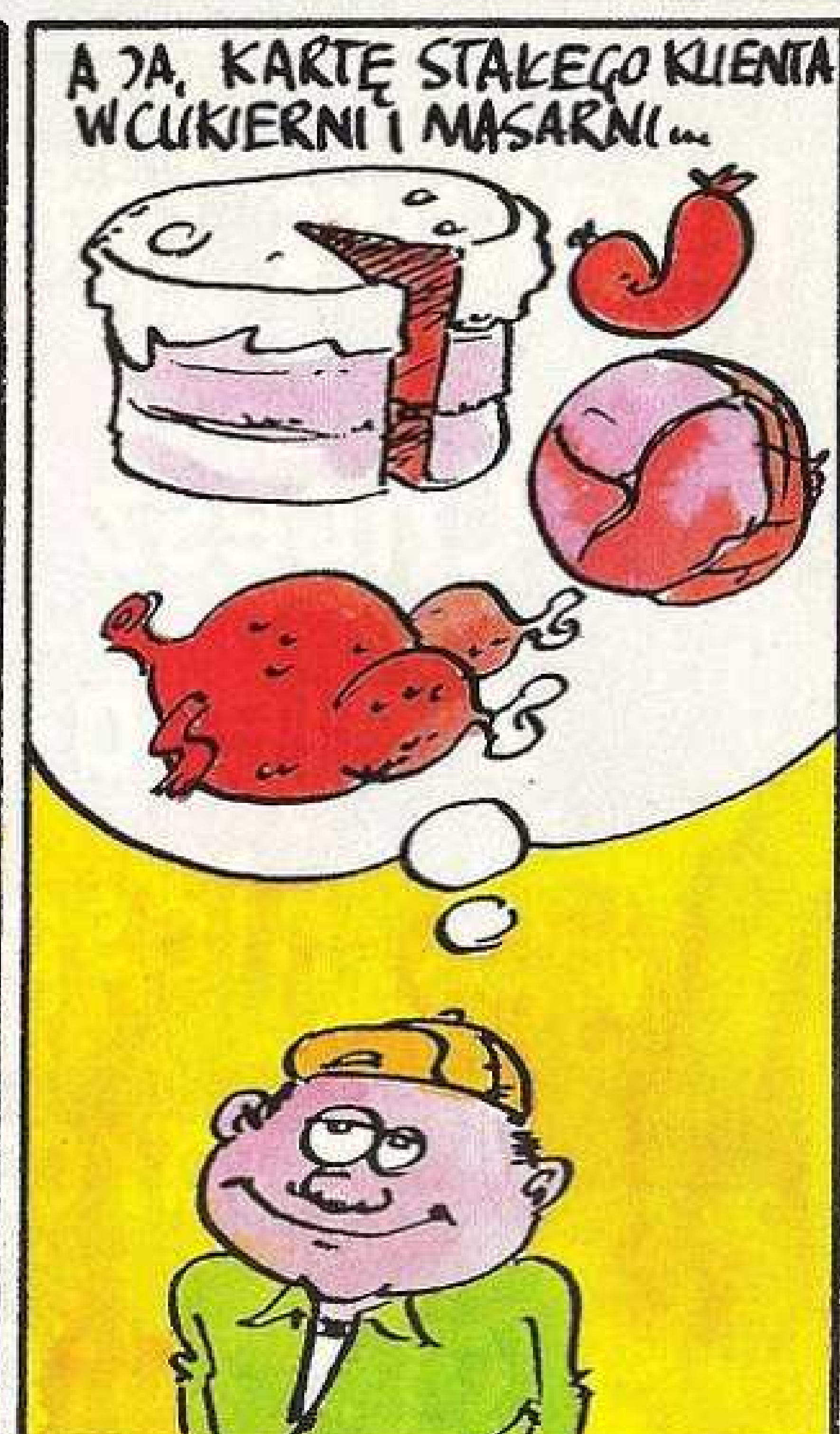
EXTRA

rys. Marcin Kułakowski

CLICKERS & PRZYJACIELE













rys. Marcin Kulakowski

A TY MYŚLAŁEŚ, ŻE SKARPETKI I PASTA DO ZĘBÓW USPOKOJĄ TE BESTIE? STARY! NA JAKIM ŚWIECIE TY ŻYJESZ?

Sekret Mikołaja



Czytelnicy listy piszą...

„... no i mi ten komputer nie działa, tak więc, jak byście mogli, to powiedzcie, co zrobić, aby działał. Albo lepiej, czy możecie przyjechać i go naprawić?..."

Tak, oczywiście! CLICK! dysponuje profesjonalnym serwisem 24h/dobę i 365 dni w roku! Nasz fachowiec przyjedzie, gdy zadzwonisz pod 0-700-986-3456!

☆ ☆ ☆

„... Moi rodzice mówią, że komputer ma służyć do nauki, ale nie wiedzą, jaki kupić. Napiszcie, jaki komputer kupić do nauki, ale też taki, aby w tajemnicy dało się grać w gry. Czasami..."

Proponujemy zakup PC ze specjalnym monitorem B&B – czarno-czarnym. Twoi rodzice na pewno nie zauważą na nim żadnej gry!

☆ ☆ ☆

„... Mam problem z Windows. Jak uruchamiam grę, to mi się zawiesza. Mój adres..."

Jakie Windows, jaka gra, jaka konfiguracja? E tam, nieważne... Po prostu wciśnij Alt+Ctrl+Del. Albo jeszcze lepiej Reset.



Okładka do INCUBATION – wytnij delikatnie wzdłuż białej linii i umieść w pudełku na płytę CD

CZEKASZ NA NAPRAWDĘ WIELKIE WYDARZENIE?

HEROES IV
OF MIGHT AND MAGIC®

Tylko w Polsce gra
Heroes™ of Might & Magic® IV
będzie wydana w wyjątkowym, ekskluzywnym
zestawie. W jego skład wejdą:

- **Heroes™ of Might & Magic® I**
- **Heroes™ of Might & Magic® II**
  w ekskluzywnym pudełku DVD,
  obie gry w polskiej wersji językowej!
- **Heroes™ of Might & Magic® IV**
  w ekskluzywnym pudełku DVD w polskiej wersji językowej

W sumie 3 fantastyczne gry w rewelacyjnie niskiej cenie 99,90 PLN!

Jesteś znudzony przeciętnymi grami komputerowymi? Od lat czekasz na coś naprawdę genialnego? Twoje marzenia, już wkrótce spełnią się! Przygotuj się na Heroes™ of Might & Magic® IV - kontynuację kultowej gry strategicznej! Zbuduj olbrzymie armie złożone z najstraszniejszych bestii. Zdobywaj nowe zamki i surowce niezbędne do ich rozwoju. Eksploruj najbardziej tajemnicze zakątki niesamowitej krainy Mocy i Magii. Wyrusz na poszukiwania skarbów i artefaktów. Naucz się najbardziej potężnych czarów z pięciu szkół magii. Przenieś się fantastyczny świat magii, niebezpiecznych przygód i przerażających bestii!



Rzuć swojego bohatera do bezpośredniej walki!



Poznaj sekrety sześciu całkowicie nowych typów miast.



Podziwiaj nową, niezwykle szczegółową grafikę!

W SPRZEDAŻY W MARCU 2002 ROKU!

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

3DO™

NEW WORLD COMPUTING®

WIĘCEJ INFORMACJI O GRZE:
http://heroes.cdprojekt.com

Gra Polecana Przez:
Wirtualna Polska
www.gry.wp.pl



© 2001 The 3DO Company. Wszystkie prawa zastrzeżone. Nazwy 3DO, Heroes, Heroes of Might and Magic, Might and Magic, New World Computing oraz ich loga są zastrzeżonymi znakami handlowymi 3DO Company na terenie USA i innych państw. Wszystkie znaki handlowe należą do ich prawnych właścicieli. New World Computing jest częścią 3DO Company. Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt.